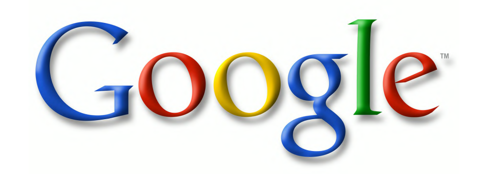



5335 D



SG 3651.902.19
VE
RI
TAS
HARVARD
COLLEGE
LIBRARY
Digitized by Google

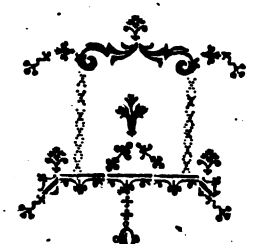


J H Rimington Wilson

ACADÉMIE
UNIVERSELLE
DES JEUX,
AVEC
DES INSTRUCTIONS FACILES
pour aprendre à les bien jouer.

Oüi : le plaisir est le prix du travail,
Et le travail du plaisir est l'excuse ;
Il faut, ami, que le Sage s'amuse :
Dans l'âge d'or l'homme ainsi fit son bail.

NOUVELLE ÉDITION
Augmentée, & mise en meilleur ordre.
PREMIERE PARTIE.



A AMSTERDAM.

M. DCC. LVIII.

AVERTISSEMENT.

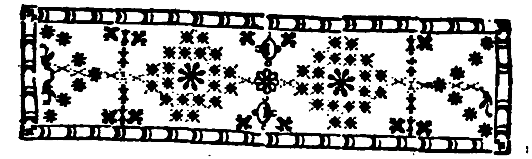
LEs premieres éditions de ce Livre ont eu un succès si favorable, qu'on a conçu le dessein d'en donner une mieux ordonnée & plus ample que les dernieres. Ce n'est pas, à la vérité, un service d'une grande importance à rendre au public, mais les soins que l'on a pris pour l'augmentation de celle-ci, ne lui seront sûrement point desagréables.

Tous les Jeux qui étoient dans les précédentes, sont traités ici d'une maniére differente par les corrections que l'on y a faites. On en a même ajouté plusieurs, qui par leurs agrémens seront reçus avec plaisir. Tels sont le *Médiateur*, *le Médiateur solitaire*, *le Solitaire à quatre*, *le Solitaire à trois ou le Tritrille; le Solitaire à deux ou le Piquemédrille; le nouveau jeu de Trictrac avec Figures; le Pamphile*, *la nouvelle Comète*, & plusieurs autres qui sont l'amusement des honnêtes gens. Enfin l'on n'a rien négligé pour mettre ce petit ouvrage dans sa perfection sous la flateuse espérance d'être utile au beau sexe, en lui facilitant l'intelligence de tous les Jeux, & sur-tout de celui du *Médiateur*, qui a mérité de faire son plus ordinaire & son plus agréable amusement. On seroit payé avec usure des momens que l'on a sacrifiés pour recueillir & expliquer les régles de ce Jeu, si l'on pouvoit se flatter qu'il en fût reçû favorablement.

TABLE

Des Jeux contenus en ce Livre.

Fin de la Table.



LE JEU DE QUADRILLE.

CHAPITRE PREMIER.

Qui donne une idée du Jeu de Quadrille, & qui explique la valeur des Cartes.

IL est surprenant que depuis quelques années que l'on joue le Quadrille, personne ne se soit donné la peine d'en recueillir les Regles : il me paroît cependant nécessaire de le faire pour deux raisons. La premiere, parce que le Quadrille a plusieurs Regles qui lui sont particulieres, outre celles de l'hombre dont il est composé. La seconde, parce que plusieurs personnes jouent ce Jeu, sans avoir, pour ainsi dire, aucune connoissance de celui de l'hombre.

C'est ce qui a engagé à faire ce Recueil des regles tirées de celles de l'hombre, ou établies par l'usage dans les Compagnies où l'on joue ce Jeu, qui serviront à mettre fin aux disputes qui arrivent tous les jours, y ayant quelque chose de particulier attaché à presque chaque maison où ce Jeu se joue.

Le Quadrille n'est, à proprement parler, que

l'hombre à quatre, qui n'a pas, à la vérité, la beauté, ni ne demande pas une si grande attention que l'hombre à trois; mais aussi faut-il convenir qu'il est plus amusant, & plus récréatif, soit parce qu'il n'y a point de coup où il ne se joue, soit que cela provienne du génie de notre nation, qui ne prête pas volontiers toute son aplication à un Jeu, particuliérement le beau Sexe, qui a reçu avec plaisir cet hombre mitigé, & qui en fait son plus agréable amusement, le préférant à tout autre Jeu. Ce Jeu perd beaucoup de son agrément, si les Joueurs ne se font une Loi religieusement observée du silence; cette loi s'étend même sur les Spectateurs, qui doivent avoir la discrétion de ne point parler, puisqu'un mot dit mal-à-propos peut être d'un préjudice considérable, & que ce Jeu demande une grande tranquillité.

Comme ces regles sont moins écrites pour ceux qui sçavent déjà le jeu, que pour ceux qui n'en ont aucune teinture, on leur donnera en deux mots la connoissance des cartes, ce qui leur sera d'une grande avance pour entendre ce Jeu, & leur épargnera la peine d'avoir recours au Jeu de l'hombre; bien des gens se contentant de sçavoir celui ci, on tâchera de le faire aussi clairement, & aussi succinctement qu'il sera possible.

Une preuve convaincante de ce qui est dit ci-dessus, c'est la maniere de jouer le Quadrille à trois, que quelques personnes jouent lorsqu'ils n'ont pas de quatrieme, en ôtant une couleur rouge; mais ce n'est pas ici le lieu de s'étendre davantage sur ce Jeu, qui ne peut, tout au plus, être goûté que des aprentis au Quadrille, auxquels il peut servir d'introduction: nous en parlerons cependant plus au long à la fin de ce Traité, de même que de la maniere dont on joue le Quadrille qu'on apelle *le Roi rendu*, qui pourra trouver des Partisans.

Il est à propos en commençant, de donner à

connoître la valeur des Cartes, soit qu'elles soient triomphes, ou qu'elles ne le soient pas ; c'est ce que l'on fera dans ce premier Chapitre. Dans le second, l'on expliquera la maniere ordinaire de le jouer, & l'ordre qu'on doit observer en le jouant. On donnera dans le troisieme la maniere de marquer & payer le Jeu : & dans le quatrieme, quelques exemples des Jeux qui peuvent être joués en apellant un Roi, ou sans apeller ; avec des remarques sur la maniere dont il faut jouer. L'on trouvera ensuite une Table des loix du Jeu, tirées de celles de l'hombre, ou établies par l'usage, & une explication des termes dont on se sera servi, & qui sont propres au Jeu. Enfin, l'on verra les décisions nouvelles sur les coups embarrassans arrivés depuis que l'on joue ce Jeu, d'où l'on a puisé les loix qui regardent ces mêmes coups.

De la valeur des Cartes.

C'Est sans doute ce qui embarrasse d'abord le plus une personne qui ne connoît point ce Jeu ; il ne peut concevoir par quelle raison le sept de cœur ou de carreau, le deux de pique ou de trefle, sont tantôt les secondes cartes du Jeu, & tantôt les dernieres ; c'est ce qu'il sera aisé d'aprendre, en lisant avec un peu d'attention les Tables suivantes, dans l'une desquelles les cartes sont mises selon leur valeur naturelle, & dans l'autre ce qu'elles valent lorsqu'elles sont triomphes.

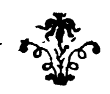


TABLE PREMIERE,

Où les Cartes sont selon leur valeur naturelle.

COEUR ET CARREAU.	PIQUE ET TREFLE.
LE ROY,	LE ROY,
LA DAME,	LA DAME,
LE VALET,	LE VALET,
L'AS,	LE SEPT,
LE DEUX,	LE SIX,
LE TROIS,	LE CINQ,
LE QUATRE,	LE QUATRE,
LE CINQ,	LE TROIS,
LE SIX,	LE DEUX,
LE SEPT,	

Vous voyez par la Table ci-dessus, qu'il n'est point fait mention de l'As de pique ni de l'As de trefle ; la raison est, que ces deux As sont toujours triomphes en quelle couleur que ce soit.

L'As de pique s'apelle *Espadille*, & est toujours la premiere triomphe.

L'As de trefle, apellé *Baste*, est toujours la troisieme.

C'est ce que vous verrez dans la Table qui suit, où les Cartes sont rangées selon leur valeur, lorsqu'elles sont triomphes.

SECONDE TABLE,

Dans laquelle les Cartes sont selon leur valeur, lorsqu'elles sont triomphes.

Cœur et Carreau.	*Pique et Trefle.*
ESPADILLE, *L'As de Pique.*	ESPADILLE, *L'As de Pique.*
MANILLE, *Le sept de Cœur ou de Carreau.*	MANILLE, *Le deux de Pique ou de Trefle.*
BASTE, *L'As de Trefle.*	BASTE, *L'As de Trefle.*
PONTE, *L'As de Cœur ou de Carreau.*	ROY,
ROY,	DAME,
DAME,	VALET,
VALET,	SEPT,
DEUX,	SIX,
TROIS,	CINQ,
QUATRE,	QUATRE,
CINQ,	TROIS,
SIX,	

Voilà de la maniere que sont rangées les Cartes, lorsqu'elles sont triomphes.

Vous voyez qu'il n'y a qu'onze triomphes en noir, & qu'il y en a douze en rouge ; vous concevez d'abord que cette différence provient de ce que l'As de Pique & l'As de Trefle, qui sont tou-

jours Triomphes, sont également employés en rouge & en noir, ce qui augmente la couleur rouge d'une Triomphe.

L'As de Pique, ou Espadille, comme nous l'avons déjà dit, est la premiere Triomphe du Jeu, en quelque couleur que ce soit.

L'As de Trefle, dit le Baste, en est toujours la troisieme.

Il y a par conséquent une Triomphe entre les deux : cette Triomphe est apellée *Manille*, elle est en noir le deux de Pique ou de Trefle, & en rouge le sept de Cœur ou de Carreau, qui sont les secondes cartes du Jeu, lorsque la Triomphe est de leur couleur, & les dernieres lorsqu'elle ne l'est pas : Par exemple, le deux de Pique seroit la seconde Triomphe, si la Triomphe étoit en Pique ; & la derniere carte du jeu, si elle étoit en Trefle, Cœur ou Carreau : il en est de même des autres Manilles.

Le Ponte. C'est l'As de Cœur ou l'As de Carreau, qui sont au-dessus du Roi, & la quatrieme Triomphe du jeu, lorsque la Triomphe est de leur couleur, & qui sont au-dessous du Valet, & s'apellent l'As de Cœur ou de Carreau, lorsqu'elle ne l'est pas. Voyez les Tables ci-dessus.

Le deux de Cœur ou de Carreau sont toujours supérieurs au trois, les trois aux quatre, les quatre aux cinq, les cinq aux six ; mais les six ne sont supérieurs aux sept, que lorsque les sept ne sont pas Triomphes ; car s'ils étoient Triomphes, ils deviendroient la Manille, & seroient par conséquent la seconde carte du jeu.

Il y a trois *Matadors*, qui sont Espadille, Manille & Baste.

Le privilége des Matadors est, qu'étant seuls de triomphes dans un jeu, ensemble ou séparément, quoique l'on joue *atout*, celui qui a quelqu'un de ces Matadors, n'est pas obligé de le fournir : si

le Matador qu'il a est seul de triomphe, pouvant jouer la carte que bon lui semble ; ce privilege n'a cependant lieu que lorsqu'il est fait *atout* d'une triomphe inférieure, auquel cas celui qui a Baste ou Manille, n'est pas obligé de les mettre, quand même Espadille auroit été joué sur cette premiere triomphe inférieure.

Mais si l'Espadille étoit la premiere carte jouée, celui qui auroit la Manille ou le Baste seul de triomphe, seroit obligé de le fournir ; il en est de même du Baste, à l'égard de la Manille, le Matador supérieur forçant toujours l'inférieur. Quoiqu'il n'y ait proprement que trois Matadors, on ne laisse pas d'apeller Matadors toutes les triomphes qui suivent sans interruption ces trois premiers Matadors, lorsqu'elles leur sont jointes ; mais il n'y a que les trois premiers qui jouissent du privilége ci-devant expliqué.

Voyez, pour sçavoir le nombre des Matadors, à la Table seconde, la suite des cartes, lorsqu'elles sont triomphes.

Voilà qui est suffisant pour connoître la valeur des cartes : voyons maintenant la maniere & l'ordre qu'il convient d'observer pour jouer.

CHAPITRE SECOND.

Comment il faut jouer le Quadrille, avec l'ordre qu'on doit observer en le jouant, soit pour tirer les places, donner les cartes, les prises au enjeux, la maniere de parler, de jouer en apellant, de jouer sans apeller, de la Bête, de la Vole, &c.

Le nom de Quadrille que porte ce Jeu, fait sentir que c'est un Jeu qui doit être joué à quatre personnes. Le nombre des cartes avec lesquelles on joue au Quadrille, est de quarante, qui

sont les restantes d'un Jeu entier, après en avoir tiré les quatre dix, les quatre neuf & les quatre huit, qui n'y sont point employés.

Il n'est pas hors de propos, avant d'entrer en matiere, d'expliquer la maniere dont la triomphe se fait.

La Triomphe est déterminée par celui qui fait jouer, soit qu'il apelle un Roi, ou qu'il joue sans en apeller, en nommant pique, trefle, cœur ou carreau : La couleur nommée devient la triomphe ; & vous remarquerez en passant, que si celui qui nomme, se trompoit de couleur, c'est-à-dire, qu'il dit pique au lieu de trefle, la triomphe seroit en pique, quoique son Jeu fût en trefle ; de même s'il nommoit deux couleurs, la premiere nommée seroit la triomphe, les méprises étant sévérement punies à ce Jeu.

Il est bon encore de dire que ce Jeu qui est fort divertissant, devient insipide d'abord qu'on parle sur le Jeu : l'on ne doit donc point, pour y avoir du plaisir, dire le moindre mot qui puisse intéresser le Jeu, chacun devant jouer à sa fantaisie, & comme il iuge convenable à son Jeu.

Il ne se demande point *gano*, ni l'on ne peut pas faire apuyer ; celui qui est à jouer, doit sçavoir ce qu'il a à faire.

C'est ici le lieu de citer la loi établie, que pour éviter les cérémonies qui se faisoient pour *tirer les places*, il est généralement reçu que celui qui est entré le dernier, tire le premier, & ainsi des autres.

Les prises ou *enjeux* sont composés d'un nombre égal de mils, autrement nommés *Contrats*, au nombre de sept, compris les dix jetons & fiches que l'on donne à chaque Joueur ; chaque contrat valant dix fiches, & chaque fiche dix jetons. La fiche vaut si peu & si haut que l'on veut, cela dépend absolument des Joueurs, qui doivent mesurer leur Jeu à ce qu'ils ont dessein de perdre ou gagner.

Après que l'on a tiré les places, vu à qui mêler, convenu de la valeur du Jeu, reglé les tours qui se jouent ordinairement au nombre de dix, & qui se marquent en écornant une carte, celui qui doit mêler ayant fait couper à sa gauche, *donne à chacun dix cartes*, par deux fois trois & une fois quatre, n'importe qu'il commence par en donner quatre, ou qu'il les donne au coup suivant, cela étant libre à celui qui mêle, mais il ne sçauroit donner par une ou deux, comme certains Joueurs l'ont prétendu mal à-propos.

S'il se trouvoit plus ou moins de cartes, le coup seroit nul, & il faudroit refaire, de même que s'il y avoit deux cartes de même espece; par exemple, deux six de cœur, & ainsi des autres, pourvu que l'on s'en aperçût avant que le coup fut achevé de jouer; car si toutes les cartes étoient jouées, & qu'on eût payé ou coupé pour le coup suivant, le coup seroit bon, de même que les précédens.

Il faudroit aussi refaire, s'il y avoit une carte *tournée* quelle qu'elle pût être en donnant les cartes, cette carte pouvant porter préjudice à celui qui l'auroit, n'y ayant point d'écart à faire, à plus forte raison s'il y en avoit plusieurs.

Il n'y a point de peine pour ceux qui donnent mal, ils doivent seulement refaire.

Après que chacun a reçu ses dix cartes, celui qui est à la droite de celui qui a mêlé, ayant vu son Jeu, s'il a jeu à jouer, demende si on joue, ou passe s'il n'a pas beau jeu, & ainsi du second, du troisieme & du dernier. Tous les quatre peuvent passer; mais comme il n'est point de coup qui ne doive être joué, celui qui a Espadille, après l'avoir montré ou aceusé, est obligé de jouer en apellant un Roi.

Que le coup soit joué de cette maniere, ou que ce soit l'un des Joueurs qui ait demandé permission, personne ne voulant jouer sans apeller, après qu'il

a nommé sa couleur, & le Roi qu'il apelle par leur nom propre, le coup commence à être joué par le premier à jouer, celui qui prend la levée rejette une autre carte, & ainsi des autres, jusqu'à ce que le jeu soit gagné ou fini, après quoi l'on compte les levées que chacun a ; si l'hombre, c'est-à-dire celui qui fait jouer, se trouve six mains en comptant celles que celui qui a le Roi apellé a faites, ils ont gagné, & on leur paye le Jeu, la Consolation & les Matadors, s'ils en ont, & ils partagent ce qui se trouve au-devant du jeu, & les bêtes, s'il y en a.

Que s'ils ne font que cinq mains, elle est remise, & ils font la bête de ce qui est au jeu & au-devant, & paient à chacun la Consolation & les Matadors : s'ils en ont par égale part, ils font la bête de même; & s'ils ne faisoient à eux deux que quatre mains, ils perdroient par remise : s'ils en faisoient moins, ils perdroient Codille ; ils payeroient en ce cas à leurs adversaires ce qu'ils leur auroient payé s'ils avoient gagné, c'est à-dire le Jeu, la Consolation & les Matadors, s'il en avoient, & feroient la bête de ce qui seroit au jeu ; ceux qui gagnent *Codille* se partagent ce qui est au-devant.

La Bête, & tout ce qui est à payer se paye par égale part, la moitié par celui qui apelle, la moitié par celui qui est apellé, tant au cas du Codille que de remise, à moins que celui qui apelle, ou proprement l'hombre, ne fit pas trois mains, auquel cas celui qui est apellé n'est pas seulement exempt de payer la moitié de la bête, mais encore de payer le jeu, la Consolation & les Matadors, s'il y en a, que l'hombre, qui ne fait pas trois mains, paie seul, & c'est tant pour le codille que pour la remise afin d'obliger les Joueurs à ne jouer que des jeux raisonnables : il y a même des maisons où il faut faire quatre mains, pour ne point faire la bête seul.

Il est cependant un cas auquel l'hombre, ne fit-il

il qu'une main, ne feroit pas la bête seul; c'est lorsqu'il a été forcé de jouer ayant Espadille : que tous les Joueurs ayant passé, étant par conséquent forcé, il ne seroit pas juste qu'on l'obligeât de faire trois ou quatre mains, ainsi celui qui est apellé est pour la moitié de tout ce qui se paie.

Celui qui a Espadille, n'ayant pas assez beau jeu, doit dire je passe; & si les autres passent aussi, alors il est obligé de jouer ce que l'on apelle de jouer Espadille forcé en apellant un Roi à son secours.

Celui qui a une fois passé ne peut plus être reçu à jouer, & celui qui a demandé à jouer, n'est pas le maître de ne pas jouer, à moins que quelqu'un ne veuille jouer sans apeller.

Celui qui a les quatre Rois peut apeller la Dame d'un de ses Rois, excepté de celui qui est triomphe; celui qui a un ou plusieurs Rois, peut apeller un des Rois qu'il a, il est pour lors obligé de faire six mains seul, alors il gagne ou perd seul.

L'on ne peut point apeller le Roi de la couleur en laquelle on joue.

L'on ne peut point demander Gano à son ami, qui est le Roi apellé, ne le faire apuyer.

L'on ne doit jouer qu'à son rang, mais l'on ne fait pas la bête pour cela.

Celui qui n'étant pas premier à jouer, & ayant le Roi apellé, joueroit atout d'Espadille, Manille ou Baste, ou même joueroit le Roi apellé pour faire connoître qu'il est l'ami, ayant plusieurs autres Rois qu'il craindroit que l'hombre lui couperoit, ne le connoissant pas, ne sçauroit entreprendre la vole; il seroit même condamné à faire la bête, si l'on connoissoit de la mauvaise foi dans son procédé.

Il n'est point permis de montrer son jeu que le coup ne soit gagné, pas même si l'on avoit déjà Codille, devant jouer jusqu'à la fin pour voir si l'hombre ne fera que la bête seul.

Si l'hombre ou le Roi apellé montroient leur Jeu avant d'avoir six mains complettes, en comptant avoir gagné, & qu'il pût se trouver une maniere d'empêcher les six mains, les personnes qui joueront avec eux, pourront les contraindre de jouer les cartes de telle maniere qu'il leur plaira.

Pour jouer sans apeller de Roi, il ne faut pour cela que nommer sa couleur.

Celui qui joue sans apeller, doit faire six mains seul pour gagner; car toutes les mains que les trois autres Joueurs font, sont réunies contre lui, & ses adversaires doivent se gagner les uns aux autres, & faire leur possible pour le faire perdre.

Celui qui veut jouer sans apeller, est reçu à jouer préférablement à celui qui demande à jouer en apellant; si cependant celui qui demande veut jouer lui-même sans apeller, il lui est permis par préférence à celui qui le force; & ce sont ces deux manieres de jouer sans apeller qu'on apelle forcer.

Celui qui joue sans apeller, ne partageant avec personne lorsqu'il gagne, paie aussi tout seul lorsqu'il perd; s'il perd la remise, il fait la bête, & paie à chacun de ses trois adversaires la Consolation, le Sans-apeller & les Matadors, s'il en a, & s'il perd Codille, il fait également la bête, & paie à chacun tout autant que chacun lui auroit payé s'il avoit gagné: ceux qui gagnent Codille partagent ce qui se trouve; & s'il y a quelques jetons de reste, il seront pour celui des trois qui, le coup suivant, aura Espadille, ou la plus forte Triomphe; il en est de même de celui qui ayant demandé à jouer, apelle un Roi qu'il a, il gagne seul, ou perd seul, comme il est dit ci-dessus, à l'exception du Sans-apeller, qu'il ne paye point s'il perd, & qui ne lui est pas payé s'il gagne, quoiqu'il joue seul.

Celui qui joue sans apeller, encore qu'il ait jeu fait, est obligé de nommer sa couleur; si sans la nommer il baissoit son jeu en disant: je joue sans

apeller, il feroit permis à l'un des trois autres Joueurs de nommer telle couleur qu'il defireroit: & pour lors celui qui auroit voulu jouer fans apeller, feroit tenu de jouer dans la couleur qui lui auroit été nommée, quoiqu'il n'eût pas une triomphe de cette couleur.

Celui qui a demandé à jouer ne peut jouer fans apeller, à moins qu'on ne le force, auquel cas il joue par préférence à celui qui l'a forcé.

L'on n'eft pas obligé de couper lorfque l'on n'a point de la couleur jouée, ni de mettre au-deffus quand on le pourroit, cela étant libre au Joueur; même étant le dernier à jouer la main apartenant à l'hombre: mais il faut qu'il fourniffe tant qu'il a de la couleur jouée, fans quoi il renonceroit.

Celui qui a tiré une carte de fon jeu, & l'a prefentée à découvert pour la jouer, eft obligé de le faire, fi elle peut, étant confervée, préjudicier au jeu, ou en donner connoiffance à l'ami, principalement fi c'eft un Matador.

Celui qui joue fans prendre n'eft point fujet à cette loi, non plus que celui qui joue feul s'étant apellé.

Il eft libre de tourner les levées faites par les autres, & compter ce qui a été joué toutes les fois que l'on doit jouer, & non autrement.

Celui qui a lieu de tourner les levées qui font devant un Joueur, tourne & voit fon jeu, ou le fait voir aux autres, fait la bête de moitié avec celui à qui apartient les cartes retournées.

Qui renonce fait la bête autant de fois qu'il renonce, & qu'on l'en fait apercevoir.

Il faut, pour avoir renoncé, que la levée foit pliée. Si l'on s'aperçoit de la renonce avant que le coup foit achevé, & qu'elle préjudicie au jeu, il faut reprendre fes cartes, & recommencer à jouer de la levée où la renonce a été faite; cependant fi toutes les cartes font jouées, la bête n'en eft pas

moins faite; mais on ne reprend point ses cartes; à moins qu'il n'y eut plusieurs renonces sur un même coup, auquel cas on pourroit reprendre le jeu, pourvu que les cartes ne fussent pas brouillées.

Plusieurs bêtes sur le même coup doivent aller ensemble, à moins que l'on ne convienne autrement avant que de commencer le Jeu.

Les plus grosses bêtes passent toujours les premieres, lorsqu'il y en a plusieurs.

Faire la vole, c'est faire toutes les levées seul, lorsqu'on joue sans prendre, ou avec l'aide du Roi que l'on a apellé.

La vole ne gagne que ce que l'on est convenu, tirant simplement ce qui est au-devant, n'ayant rien à demander des bêtes qui ne vont pas.

La vole est entreprise, soit en jouant sans apeller, ou avec un Roi apellé, lorsqu'on a jetté sa carte ayant les six premieres mains, si l'on ne la fait pas, l'on paie ce qui auroit été payé pour la vole, si elle avoit été faite.

Celui ou ceux qui ayant entrepris la vole ne l'ont pas faite, tirent le devant, & se font payer le Jeu, la Consolation, le Sans-prendre, s'il a lieu, & les Matadors, s'ils en ont.

Quoique la vole soit entreprise, il n'est pas permis, ainsi qu'il est d'usage à l'hombre, de voir le jeu de son ami.

La vole ne sçauroit être entreprise, que le Roi apellé n'ait paru.

Celui qui a été obligé de jouer avec Espadille, ne peut point prétendre à la vole.

C'est au cas de la vole sur tout, où le silence doit être plus observé.

Il n'est point permis de faire connoître ou de rien dire qui puisse engager l'ami à entreprendre la vole, ou à s'en désister; il faut attendre que celui à qui est à jouer ait joué, ou qu'il ait abatu son jeu.

Voilà quelle est à peu près la maniere & l'ordre

de jouer le Quadrille ; vous trouverez dans la Table des Loix qui sera à la suite de ce Traité, les Regles dans une plus grande étendue, vous pourrez y avoir recours pour les coups que vous ne trouverez pas entiérement décidés dans ce Chapitre : voyons quelle est la maniere de marquer & de payer le jeu.

CHAPITRE TROISIEME.

De la maniere de marquer le Jeu, & de le payer.

LE Jeu est marqué par celui qui mêle, en mettant une fiche devant lui.

Chacun fait outre cela un jeton au jeu pour chaque coup, qui se paye à ceux qui gagnent avec la Consolation, & ces quatre jetons sont comptés aux bêtes qui se font.

S'il y a une bête, elle va avec ce qui est au-devant, & le jeu que chacun doit, sans pour cela que celui qui mêle cesse de mettre la fiche du jeu devant lui ; ce qui fait que la premiere bête étant de quatorze, comme elle est toujours, la seconde doit être de quarante-deux, & la troisieme de cinquante-six ; une bête faite sur une autre bête ne pouvant être plus forte que de quatorze marques, qui est ce dont le jeu augmente ; sçavoir, dix pour la fiche que met celui qui mêle, & quatre pour le jetton que chacun fait au jeu, à moins que le jeu n'ait doublé, comme il arrive lorsque la premiere bête est faite par remise, elle est de quatorze, la seconde est de quarante-deux.

Si le coup sur lequel la premiere bête est faite, est tiré par Codille, la seconde bête ne sera que de vingt huit, attendu que les quatorze que le Codille a tiré, n'y doivent point être compris, ne pouvant point à ce jeu perdre plus que l'on ne peut ga-

gner. Vous verrez par la Table ci après à combien se monteront les bêtes qui seront faites.

TABLE.

Premiere. 14	2 42	3 56	4 70
5 84	6 98	7 112	8 126
9 140	01 154	11 168	12 182
13 196	14 210	15 224	16 238

Si le premier coup sur lequel a été faite la premiere bête étoit tiré par codille, voyez la Table ci-après.

Premiere. 14	2 28	3 42	4 56
5 70	6 84	7 98	8 112
9 126	10 140	11 154	12 168
13 182	14 166	14 210	16 224

Si l'on joue le Jeu double, il n'y a, pour pouvoir se servir de ces Tables, qu'à doubler les bêtes selon le rang où elles sont faites.

Le Jeu, comme nous l'avons déja dit, est un

jeton pour chaque Joueur à chaque coup : ainsi s'il y avoit plusieurs remises, ce seroit autant de jetons qu'il y auroit de remises, que ceux qui perdroient, payeroient. ou aux gagnans, ou à ceux qui auroient fait perdre, s'ils gagnoient Codille, car lorsqu'elle n'est que remise, on ne touche point au jeu, l'on paye seulement la Consolation, les Matadors, & le Sans-prendre, s'il y en a.

La Consolation se paye deux jetons à celui ou ceux qui font jouer, s'ils gagnent; ou par eux s'ils perdent, soit par remise ou Codille.

Il en est de même des Matadors, qui sont payés à un jeton pour chaque Matador.

Quoiqu'il n'y ait proprement que trois Matadors, qui sont espadille, Manille & Baste, le nombre en augmente à mesure que les triomphes qui les suivent immédiatement, leur sont jointes, & il est payé pour chacun un jeton, tant en gain qu'en perte.

Le sans-prendre se paye ordinairement la moitié de ce à quoi est fixée la vole; ainsi ce sera cinq jetons, que ceux qui perdent doivent payer à celui qui gagne, ou celui qui perd à ceux qui l'ont fait perdre, soit remise ou Codille.

Observez que le Sans-prendre & les Matadors, ne sont dûs qu'autant qu'ils sont demandés avant qu'on ait coupé pour le coup suivant, car si les cartes étoient mêlées & coupées, sans qu'on les eût demandés, on ne feroit plus en droit de se les faire payer, excepté dans le cas expliqué aux Décisions. Voyez l'Article du Sans-prendre, & des Matadors.

La Bête, le Jeu, & la Consolation ne se prescrivent pas; on peut se les faire payer plusieurs coups après; l'on ne peut cependant point revenir des méprises qui peuvent avoir été faites en comptant les Bêtes, si le coup d'après celui ou la bête qui fait le sujet de la dispute, est achevé de

jouer. Voyez les Décisions, article de la bête.

Il est payé à ceux qui gagnent Codille de la même maniere qu'ils auroient payé ceux qui auroient gagné.

Ceux qui gagnent Codille, se partagent ce qui va au-devant.

La vole se paye une fiche, qui vaut dix jetons à ceux qui la font, ou par ceux qui la manquent, l'ayant entreprise; & elle est payée double, lorsque celui qui sans apeller, la fait seul ou la manque de même; les Matadors, le sans apeller, & le reste du jeu est payé à l'ordinaire.

L'on joue ordinairement le dernier tour double, à moins que l'on ne soit d'accord à le jouer simple.

Jouer le dernier tour double, c'est mettre pendant ce tour le devant double, payer double, le Jeu, la Consolation, les Matadors, le Sans-prendre, & la vole.

Les cartes se paient au moyen d'une Fiche que chacun donne pour cela.

Ceux qui aimeront à jouer de gros coups, pourront le jouer toujours double; ce qui augmentera considérablement les bêtes & le jeu.

Il nous reste à donner quelques exemples des Jeux qui peuvent être joués en apellant un Roi ou sans apeller; c'est ce que l'on verra dans le Chapitre suivant.

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

CHAPITRE QUATRIEME.

Exemples de quelques Jeux qui peuvent être joués en apellant un Roi ou sans apeller.

QUoique ce soit par l'usage que l'on doit aprendre quels sont les Jeux qui peuvent être joués, on ne laissera pas d'en raporter ici quelques-uns, pour faciliter ceux qui commencent.

La premiere Regle qui doit être le fondement des autres, est qu'il faut tout au moins en apellant un Roi, avoir dans son jeu trois mains assurées, afin de ne point faire la bête seul. L'on pourra cependant jouer les Jeux suivans, en rouge.

Jeux en rouge, qui peuvent se jouer.

Manille, Baste, Roi, Dame & six de Cœur, deux Piques, deux Tréfles & un Carreau, en apellant le Roi de Carreau.

L'on doit observer qu'il faut apeller par préférence le Roi dont l'on n'a qu'une fausse, parce que l'on est pour lors en regle: l'on apelle être en regle, lorsque l'on coupe le retour du Roi apellé; & si l'on a une seule noire & une seule rouge pour fausses, il est mieux d'apeller le Roi rouge, à cause qu'y ayant une rouge de plus, l'on risque moins d'être surcoupé au retour.

Si l'on se trouvoit avoir également en chaque couleur, il faudroit, si l'on avoit une Dame, en apeller le Roi, parce que par-là vous rendriez votre Dame bonne; vous pourriez même jouer.

Espadille, Ponte, Valet, deux & trois, une Dame gardée, & trois d'une autre couleur, en apellant le Roi de votre Dame; vous jouerez encore.

Manille, Roi, Dame, Valet & quatre avec un Roi, en apellant le Roi de celle dont vous aurez moins.

Il faudroit commencer à faire atout du Valet, si vous étiez premier à jouer, avant de connoître votre Roi; il est toujours avantageux de faire atout, sur-tout lorsque l'on a des Rois & des bonnes cartes, parce que les Triomphes étant ordinairement séparées, vos Rois & Dames passent après cela bien mieux; il est de même bon de faire atout, lorsque le Roi n'a point paru, parce que pour l'or-

dinaire vos adversaires ne sçahant pas qui est le Roi, prennent les uns sur les autres.

Une Regle générale qu'on doit se faire, c'est lorsque l'Hombre fait atout d'une basse Triomphe, avant que son Roi ait paru ; il ne faut jamais prendre que d'une Triomphe médiocre, pour ne pas obliger votre ami à prendre sur vous ; il n'en seroit pas de même, si vous étiez le Roi apellé, puisque vous devriez sur la basse triomphe de l'Hombre, mettre tout ce que vous auriez de meilleur pour assurer par-là son Jeu.

Espadille, *Manille*, *Dame*, & *Valet*, peut encore être joué, en apellant le *Roi* qui convient mieux à la situation de son Jeu.

JEUX EN NOIR QUI PEUVENT SE JOUER.

Baste, *Roi*, *Dame*, *Valet* & *Six*, en apellant le *Roi* de celle dont on a le moins : vous observerez d'être en regle autat que vous le pourrez.

De même que *Manille*, *Roi*, *Dame*, & *six*, avec un *Roi* ; en observant toujours ce que nous avons dit ci devant.

Vous jouerez encore *Espadille*, *Dame*, *Valet*, *Six* & *Cinq*, *une Dame gardée*, dont vous apellerez le *Roi*.

De même que, *Roi*, *Dame*, *Valet*, *sept*, *Cinq* & *un Roi*.

Il y a une infinité d'autres Jeux, qui peuvent être joués, qu'il seroit trop long de raporter ; il suffit de dire qu'il n'est pas prudent de jouer sans avoir pour le moins trois mains assurées, & quatre même, si l'on veut gagner, ne devant pas espérer trois mains du Roi apellé.

Le Sans prendre mérite qu'on y fasse réfléxion, puisque celui qui joue, bien loin d'être aidé par personne, trouve ses Adversaires réunis, pour

le faire perdre : ainsi, pour jouer sans prendre, il faut être assuré de six mains, qu'il faut faire pour gagner ; l'on ne doit pas beaucoup compter sur des Dames gardées, l'on pourra jouer les Jeux suivans, sans prendre en rouge.

JEUX QUE L'ON PEUT JOUER SANS PRENDRE EN ROUGE.

Espadille, Manille, Ponte, Roi, deux & quatre avec un Roi. Il faudra commencer par trois fois atout, si l'on est premier, d'Espadille, Manille & Ponte, pour ôter les Triomphes des mains des Joueurs, afin d'empêcher qu'on puisse ni vous surcouper, ni couper votre Roi.

Vous observerez, que si ce n'étoit pas à vous à jouer, mais que vous fussiez en cheville, si le premier, après vous avoir joué un Roi, vous jouoit encore de la même couleur où vous auriez renoncé, il faudroit, ou gagner de votre fausse, ou couper du Ponte ou du Roi, afin d'être assuré, ou de faire la levée, ou de forcer le Baste. Si la levée est à vous, ou que la suivante vous vienne, il faudra faire atout, comme il a été dit ci-devant.

Vous pourrez jouer aussi sans prendre, avec *Espadille, Manille, Baste, valet, quatre, & cinq* ; c'est-à-dire, trois Matadors sixiemes, & un Valet & Dame de même couleur ; je dis de même couleur, parce que cela vaut un Roi ; il vous restera deux fausses, ou d'une même couleur, ou de couleur différente ; si elles sont de couleur différente, & qu'ayant été joué le Roi de l'une, on fasse le retour de la même couleur dont vous n'avez plus, il sera prudent de s'en aller de cette fausse qui vous fera une renonce, après cela si l'on vous rejoue pour la troisieme fois de la même, il faut couper d'un Matador, & faire trois fois atout, ce qui doit naturellement abattre toutes les Triom-

phes ; après quoi si l'on ne joue de la couleur en laquelle est votre Dame & Valet, vous couperez & jouerez l'un des deux, vous réservant une Triomphe pour pouvoir rentrer en jeu, & jouer celle des deux qui vous restera pour faire votre sixiéme main.

L'on peut encore jouer, *Manille, Baste, Ponte, Roi, deux, trois & un Roi*, c'est à-dire, quatre faux Matadors sixiemes & un Roi : l'on apelle faux Matadors, lorsqu'il manque Espadille pour faire plusieurs Matadors, il faudroit sur un retour, couper d'un faux Matador, afin de n'être pas surcoupé, & faire atout.

L'on pourra encore jouer *Manille, Ponte, Roi, Dame, deux, quatre & cinq avec un Roi.*
Il n'y a qu'à observer au Jeu de Quadrille, sur-tout aux Sans prendre, qu'il faut faire atout le plus souvent qu'on le peut ; la situation du Jeu doit cependant regler le nombre des fois qu'il est à propos de le faire ; car si toutes les Triomphes étoient dans un même jeu, il faudroit que la force du Jeu que l'on a, réglât la maniere de le jouer.

L'usage & le bon sens doivent aprendre ces sortes de choses.

JEUX QUE L'ON DOIT JOUER SANS PRENDRE EN NOIR.

En noir, parce qu'il y a une Triomphe moins qu'en rouge, l'on joue à plus petit jeu ; vous pourrez donc jouer les Jeux suivans.

Manille, Baste, Dame, Valet, six & cinq, un *Roi* & *une Dame troisieme*, de même que *Espadille, Manille, Roi, sept, cinq & quatre* avec *un Roi* ou *une Dame & Valet de même couleur.*

Vous jouerez aussi *Manille, Roi, Dame, valet, six, cinq, trois* & *un Roi.* Vous pourrez encore jouer *Espadille, Manille, Baste, Dame, sept* &

au Roi. Vous observerez que sur des retours, il n'est pas prudent de couper des basses Triomphes, à moins que le Jeu soit tel, que l'on y soit obligé, pour pouvoir gagner. Je répéterai encore, ici que le Jeu ordinaire & la maniere la plus sûre de jouer sans prendre, est de faire atout, le plus souvent que l'on peut, sans pour cela se trop affoiblir soi-même, pour vouloir affoiblir les autres : il y a une infinité d'autres Jeux, que l'on doit jouer sans prendre en l'une & en l'autre couleur. Il n'y a pour être assuré des jeux que l'on peut jouer, qu'à avoir toujours présente cette nécessité de faire seul six mains, malgré les efforts des trois autres Joueurs : l'usage aprendra le reste.

LE ROI RENDU.

OUtre la maniere ordinaire de jouer le Quadrille, il y en a une que l'on apelle au Roi rendu, qui suit en tout les regles & la maniere de jouer du précédent, à la réserve qu'il est libre à celui qui a *le Roi apellé*, de le rendre à celui qui l'apelle, qui doit en échange lui donner une carte de son Jeu.

Ce jeu qui est assez en usage dans quelques Provinces, ne se joue de la sorte que pour empêcher qu'on puisse jouer de petits Jeux ; ce qui ôte beaucoup de l'agrément du Quadrille ordinaire, & fait que cette maniere de jouer plus gênante a trouvé nombre de partisans, beaucoup plus parmi les hommes capables d'un amusement plus sérieux, que parmi le beau Sexe, qui n'y a pas trouvé le même agrément qu'au Quadrille ordinaire, n'y ayant pas la même liberté.

Ce Quadrille ne différe absolument de l'autre ; qu'en ce qu'il est permis à celui qui a le Roi apellé, de le rendre à l'Hombre ; ce qui fait qu'il a quelques regles qui lui sont particulieres : les voici.

I. Celui qui ayant le Roi apellé a mauvais Jeu ; peut rendre le Roi apellé à l'Hombre, qui doit lui donner en échange telle carte que bon lui semblera de son Jeu, & chaque Joueur est en droit de voir la carte échangée.

II. Celui qui ayant le Roi apellé auroit beau jeu, & rendroit le Roi pour faire perdre l'Hombre, feroit la Bête, sans que l'Hombre fût pour cela exempt de la faire aussi, s'il ne gagnoit pas le jeu, il faut que le Roi apellé aye trois mains sûres pour être dans ce cas.

III. Celui à qui l'on a rendu le Roi, est obligé avec ce secours de faire six mains seul, les autres Joueurs étant réunis contre lui.

IV. Il ne partage avec personne s'il gagne, il paie de même seul s'il perd.

V. L'on ne peut point rendre le Roi à celui qui joue forcé avec Espadille, ainsi qu'au Quadrille ordinaire, qui est le même que celui-ci dans toutes ses autres regles. Il y a des maisons où l'on joue le Jeu ci-devant, en rendant le Roi d'obligation, c'est-à-dire, que celui qui joue, joue toujours seul, & le dernier est obligé de jouer si tous les autres ont passé, en apellant un Roi qu'on lui rend ou Espadille, ainsi qu'ils ont conveau.







NOUVELLES ADDITIONS POUR LE JEU DE QUADRILLE.

SI celui qui eſt apellé ſe trouve au-deſſus de l'Hombre, il doit, s'il n'a qu'une fauſſe & un petit atout, jouer cette fauſſe, parce qu'il peut faire une main de cette couleur qu'on lui jouera.

S'il a un Matador avec un petit atout, il doit jouer ſon Roi pour ſe faire connoître, enſuite jouer le petit atout, qui eſt un ſignal à l'Hombre qu'il a un Matador, ce qui fait que l'Hombre doit prendre d'un bon, & faire atout d'un petit, que ſon Roi voit venir.

Si celui qui eſt apellé au-deſſous de l'Hombre eſt premier à jouer, il doit faire atout d'un petit, parce que l'Hombre qui le voit venir, prend & joue à ſon Roi, qui prend & rejoue une fauſſe s'il l'a ſeule, ou fait atout des Matadors s'il en a, ou joue un Roi & la Dame s'il les a ; ne rejouant de la couleur du Roi apellé que quand il n'a rien. Il doit obſerver, à la ſixieme main, de jouer une fauſſe où l'Hombre coupe, pour le mettre en état d'entreprendre la vole, s'il a des Matadors & cartes Rois.

Si le Roi apellé eſt en cheville, il doit jouer ſon Roi, enſuite jouer une fauſſe, s'il l'a ſeule, ou atout d'un bon, s'il l'a, ſinon faire un retour de la couleur du Roi apellé.

Quand on eſt apellé, & qu'on a Roi & Dame d'une couleur, il faut les jouer ſi l'on n'a pas de Matadors.

Lorſque l'on coupe à une couleur dont il a été

joué deux fois, il faut couper de ce qu'on a de meilleur.

Quand on joue une fausse où vous coupez, n'eussiez vous que le Baste, il faut le mettre, crainte que l'Hombre ou le Roi appellé n'ayent le Roi de cette fausse. Voilà la raison pour laquelle ceux qui ne sont point apellés doivent jouer d'abord des fausses, ou la Dame dont ils ont le Valet. Bien des Joueurs, quand ils sont apellés, jouent la Manille ou le Baste d'abord : mais comme un Joueur qui ne seroit pas apellé peut les imiter, l'inconvénient fait que je n'aprouve pas cette façon de jouer, & que dans le doute, je conseille à l'Hombre de prendre.

Il faut remarquer les couleurs dont on a joué deux fois, pour ne pas rejouer, à moins que celui avec qui vous êtes ne voie venir.

Il ne faut jamais jouer de la fausse jouée par celui qui est contre vous, ni de la couleur du Roi apellé.

Il faut s'en aller des fausses dont on a les Rois, & garder le valet troisieme de la couleur dont on n'a pas joué, & qu'on juge que l'Hombre a des fausses.

Quand on est apellé, & que l'Hombre vous lâche sur atout, il faut toujours rejouer atout, tant qu'on en a.

Si l'Hombre joue sans prendre, & que vous soyez au-dessus, & premier à jouer, il faut jouer de la couleur dont vous avez le plus, si vous n'avez pas un Roi & Dame d'une couleur ; car si vous n'avez que des Rois, il faut voir venir, crainte de rendre les Dames de l'Hombre bonnes.

Si au contraire vous êtes au-dessous de l'Hombre, & que vous ayez une fausse seule & quelqu'atout, il faut les jouer ; & si la fausse passe à un Roi au-dessous de l'Hombre, il doit en rejouer ; mais si c'est au-dessous, ce dernier doit jouer une autre fausse.

Lorſque l'Hombre joue ſans prendre, il faut remarquer à quoi il coupe, & en jouer toujours pour conſommer ſes atouts, & conſerver ceux des autres qui peuvent le ſur-couper : l'on juge de ſes fauſſes par le Roi qu'il a coupé. L'on doit garder trois ou quatre des meilleures cartes de la couleur qu'on juge qu'il a des fauſſes dont il peut avoir le Roi, & ne pas ſe défaire de cette couleur.

L'on doit quand on n'eſt pas apellé, & premier à jouer au-deſſus de l'Hombre, jouer un petit atout, ſi on l'a ſeul, ou une fauſſe, fuſſe une Dame quand elle eſt ſeule, ou une fauſſe dont on a la Dame, ou la Dame dont on a le Valet, ou un Roi, quand on n'en a pas le Valet; car ſi on l'a, il faut jouer une autre carte pour voir venir, afin de faire deux mains, prenant la Dame avec le Roi, ce qui rend le Valet bon.

Obſervez de vous en aller du Valet & de la Dame, lorſqu'on joue de cette couleur, & que vous ayez l'As & le Deux en rouge, ou le Sept en noir; car autrement l'on ne doit point ſe défaire de trois de ces cartes, à moins que l'Hombre n'y coupe.

Si l'on n'eſt point apellé, & qu'on ait pluſieurs petits atouts, ou quelques Matadors, & que l'on ſoit au-deſſus de l'Hombre, & à jouer, il faut jouer atout d'un de ces petits, & même quand on n'en auroit qu'un. Si l'on a deux cartes de chaque couleur, il faut jouer cet atout.

Lorſque l'on eſt à jouer, & que l'on a Eſpadille & Baſte, il faut jouer une autre carte, pour voir venir, afin de prendre la Manille avec Eſpadille, & rendre le Baſte bon, ainſi des autres cartes, comme Roi & Valet, lorſque la Dame n'eſt pas jouée & autres atouts; de même ſur la fin du jeu, s'il reſte le Sept & le Deux de cœur & un atout qui eſt ſeul, il faut jouer le Sept de cœur pour faire tomber le Valet qui doit reſter, & quelque choſe que l'on joue enſuite, on fait ces deux mains.

Quand l'Hombre vous voit venir, si vous avez Manille gardée, il faut lâcher & ne point couper.

Le point décisif est de voir venir en atout & en toutes autres couleurs, après que les premiers coups sont joués, & que l'on sçait avoir une triomphe en carte qui soit Roi, entre les deux que l'on a.

Si l'Hombre joue sans prendre, & coupe à deux Rois, l'on sçait par-là ses fausses.

Quand on a fait jouer, & que l'on n'est pas fort en Matadors, mais que l'on a des Rois ou Dames gardées, il faut faire atout d'un petit pour voir venir, & rendre les Rois & Dames bonnes.

Si vous êtes avec l'Hombre, & qu'il s'en aille d'une couleur, & qu'il ait été joué deux fois de la couleur de son Roi, jouez de celle dont il s'en va.

Quand celui qui est apellé a Manille & Baste, il doit à la quatrieme main prendre de l'un, & faire atout de l'autre; mais auparavant il doit avoir fait voir ses Rois, à moins qu'il n'eût un Roi & un Valet, auquel cas il doit attendre, & jouer plutôt ses Matadors.

Si l'Hombre fait atout de la Dame ou du Valet, & que la main lui vienne, il doit retourner atout, parce qu'il doit voir que c'est son Roi qui a les Matadors.

Si l'Hombre joue d'abord la fausse à son Roi, & que son Roi se trouve avoir Espadille & Manille troisieme avec un autre Roi & Dame, il doit après avoir pris du Roi apellé, jouer Espadille & Manille, le Roi & la Dame, cela fait cinq mains, & remarquer si l'Hombre coupe à ce dernier Roi, en réjouer ou de la couleur du Roi apellé, ou faire atout, parce que si l'Hombre n'a pas le Baste, il prend & montre.

Que si l'Hombre lâche à la sixieme main, cela fait connoître qu'il veut que l'on entreprenne la vole.

Quand on veut entreprendre la vole, il faut

faire atout d'Espadille, pour faire tomber Manille ou Baste, lorsqu'on ne l'a pas; car votre Roi l'auroit fait voir s'il l'avoit eu seul avant la sixieme main.

Quand l'Hombre joue avec les deux As noirs, il doit faire d'abord atout d'un petit pour voir venir; & faisant après atout d'Espadille, Manille tombe ordinairement: de même s'il joue sans les As noirs, il doit faire atout d'un petit, si c'est à lui à jouer.

Pour empêcher la vole, il faut remarquer la couleur où l'Hombre & son Roi n'ont pas coupé, pour en garder les bonnes cartes, & préférablement celles dont celui qui est avec vous n'a point, & de celles dont le Valet & la Dame sont tombés.

Quand la carte pour la vole est jouée, ceux qui sont contre, & qui ont quatre cartes, doivent jetter sur cette carte les Rois & les Dames qui sont Roi où l'on a coupé, & garder un Valet troisieme d'autre couleur; & l'autre garde la meilleure dont le Roi & la Dame ont été joués, parce que ce doit être la fausse sur quoi la vole est hazardée.

L'Hombre doit remarquer si son Roi, après avoir pris, joue une autre fausse, c'est à-dire, qu'il coupera en cette couleur, & ne pas manquer de lui en rejouer dès que la main lui vient.

Si celui qui est apellé joue une fausse, & que celui qui la prend soit contre l'Hombre, il doit, après avoir pris, faire atout d'un petit si son camarade voit venir, afin de faire tomber l'atout du Roi apellé, qui ne coupera plus après.



LOIX DU JEU DE QUADRILLE.

1. IL n'eſt pas permis de donner les cartes autrement que par quatre & trois, étant libre à celui qui mêle de commencer par quatre ou par trois; ſi en donnant les cartes il s'en trouve une ou pluſieurs tournées, on refait.

II. Si le jeu eſt compoſé de plus ou moins de cartes, on refait.

III. S'il y en a deux de même maniere, & qu'on s'en aperçoive avant le coup achevé, le coup eſt nul: ſi toutes les cartes ſont jouées, le coup eſt bon, de même que les précédens qui ont été joués.

IV. Celui qui donne mal refait, & ne fait pas la bête.

V. Si celui qui joue, ou ſans prendre, ou en apellant, nomme une autre couleur que celle où il a ſon Jeu, ou qu'il nomme deux couleurs, celle qu'il a nommée la premiere, eſt la triomphe, ſans pouvoir en revenir.

VI. Celui qui joue, doit nommer ſa couleur par ſon nom propre, de même que le Roi qui apelle.

VII. Celui qui a dit paſſe, ne peut plus être reçu à jouer, à moins qu'il ne joue forcé, parce qu'il a Eſpadille.

VIII. Celui qui a demandé à jouer, eſt obligé de jouer.

IX. Celui qui a demandé à jouer, ne peut jouer ſans prendre, à moins qu'on ne le force.

X. Celui qui a demandé à jouer, peut jouer ſans prendre, par préférence à celui qui le force.

XI. Celui qui a les quatre Rois, peut apeller la Dame d'un de ſes Rois.

XII. L'on ne peut apeller le Roi ni la Dame de la couleur qui eſt triomphe.

XIII. Celui qui a un ou plusieurs Rois, peut apeller un des Rois qu'il a; il est pour lors obligé de faire six mains seul pour gagner; il gagne sans partager avec personne, & perd seul.

XIV. L'on ne peut point demander Gano à son ami, ni le faire apuyer.

XV. L'on ne doit jouer qu'à son rang; mais l'on ne fait pas la bête pour cela.

XVI. Celui cependant qui n'étant pas premier à jouer, & ayant le Roi apellé, joueroit *atout* d'Espadille, Manille ou Baste, ou même joueroit le Roi apellé pour faire connoître qu'il est l'ami, ne sçauroit entreprendre la vole; il seroit même condamné à faire la bête, si l'on connoissoit de la mauvaise foi dans son procédé.

XVII. Celui qui a tiré de son jeu une carte, & l'a presentée à découvert pour la jouer, est obligé de le faire, si elle peut, étant conservée, préjudicier au jeu, ou en donner connoissance à l'ami, principalement si c'est un Matador; celui qui joue sans prendre n'est pas sujet à cette loi, non plus que celui qui joue seul s'étant apellé.

XVIII. Celui qui n'a pas de la couleur dont on joue, n'est pas obligé de couper, ni de mettre au-dessus de la carte jouée, quoiqu'il le puisse.

XIX. Il est libre de tourner les levées faites par les autres pour voir ce qui a été joué.

XX. L'on ne doit tourner les levées faites, ni compter tout haut ce qui est passé, que lorsque l'on est à jouer, devant laisser compter son jeu à chacun.

XXI. Celui qui, au lieu de tourner les levées qui sont devant un des Joueurs, tourne & voit son Jeu, fait la bête de moitié avec celui à qui sont les cartes retournées.

XXII. Celui qui renonce fait la bête autant de fois qu'il renonce, si on l'en fait apercevoir à chaque différente fois qu'il a renoncé; si les cartes sont

pliées, il ne fait qu'une bête, quand il auroit renoncé plusieurs fois

XXIII Il faut pour que la renonce soit faite, que la levée soit pliée, ou que celui qui a renoncé ait joué sa carte pour le coup suivant, pouvant autrement la reprendre sans avoir fait faute.

XXIV. Si la renonce préjudicie au jeu, & que le coup ne soit pas achevé, on peut reprendre le Jeu, & le commencer à la levée où la renonce a été faite; mais si le coup est achevé de jouer, on ne reprend plus le Jeu.

XXV. Celui qui ayant demandé en quoi est la triomphe couperoit de la couleur qu'on lui auroit dit, quoiqu'effectivement ce ne fût pas la triomphe, il ne feroit pas la bête.

XXVI. Celui qui sans avoir demandé la triomphe, couperoit d'une couleur qui ne la seroit pas, & auroit plié la levée, feroit la bête.

XXVII. Celui qui montre son Jeu avant que le coup soit gagné, fait la bête, excepté celui qui joue sans prendre, ou seul.

XXVIII. Plusieurs bêtes faites sur un même coup vont ensemble, à moins qu'il ne soit convenu autrement.

XXIX. Les plus fortes bêtes se jouent toujours les premieres.

XXX. Les trois Matadors ne peuvent être forcés par une triomphe inférieure.

XXXI. Le Matador supérieur force l'inférieur, lorsqu'il est joué par le premier qui joue.

XXXII. Le Matador supérieur ne force pas l'inférieur, s'il est joué sur une triomphe inférieure premiérement jouée.

XXXIII. Les Matadors & le Sans-prendre ne peuvent plus se demander, quand on a coupé & mêlé pour le coup suivant, à moins que par affectation l'on ne mêlât & coupât si vîte qu'on ne lui en donnât pas le tems; auquel cas, s'il n'a rien

reçu pour le jeu, & la Consolation d'aucun des Joueurs, il est en droit de demander le Sans-prendre & les Matadors avec le Jeu qui lui est encore dû; si c'étoit lui qui eût coupé ou donné les cartes, il ne pourroit plus en revenir.

XXXIV. Si celui qui joue sans prendre avec des Matadors, demande l'un sans demander l'autre, il ne lui est dû que ce qu'il a demandé.

XXXV. Celui qui demande des Matadors n'en ayant pas, au lieu de demander le Sans-prendre; de même que celui qui demande le Sans prendre au lieu des Matadors, ne peut point exiger qu'on lui paye ce qui lui est véritablement dû, ce Jeu demandant une explication formelle, celui qui joue en apellant n'est pas reçu à cette distinction.

XXXVI. Si l'un des deux Joueurs a été payé des Matadors, l'autre est en droit de s'en faire payer, encore qu'ils n'ayent pas été demandés.

XXXVII. Les Matadors ne se payent que lorsqu'ils sont dans la main de ceux qui font jouer ensemble ou séparément.

XXXVIII. Celui qui joue sans prendre, est obligé de nommer sa couleur, quoiqu'il ait jeu sûr.

XXXIX. Le Jeu, le Devant, la Consolation & la Bête ne se prescrivent pas; on peut les demander plusieurs coups après.

XL. On ne peut pas revenir des méprises qui peuvent avoir été faites en comptant les Bêtes, passé le coup d'après qu'elles ont été tirées.

XLI. Celui ou ceux qui faisant jouer, ont toutes les mains, gagnent ce qu'on est convenu pour la vole.

XLII. La vole ne tire point les Bêtes qui ne vont point au jeu.

XLIII. Celui qui ne fait pas la vole l'ayant entreprise, paye ce qu'on lui auroit payé s'il l'avoit faite.

XLIV. La vole est entreprise, lorsqu'après avoir

fait les six premieres mains, soit qu'on soit seul, ou avec le Roi apellé, on a joué la carte pour la septieme main.

XLV. Quand la vole est entreprise, on ne peut plus s'en dédire.

XLVI. Celui qui parleroit sur le Jeu pour encourager son ami, ne pourroit prétendre à la vole.

XLVII Celui qui parleroit pour l'en faire désister, feroit la Bête.

XLVIII. Il n'est pas permis d'avertir son ami qui est à jouer, que l'on a six mains.

XLIX. Ceux qui défendent la Poule ne peuvent point se communiquer leur jeu, quoique la vole soit entreprise ; & les uns ni les autres ne doivent pas dire un mot qui intéresse le jeu.

L. Celui qui a été forcé de jouer avec Espadille, ne peut prétendre à la vole.

LI. La vole ne sçauroit être entreprise que le Roi apellé n'ait paru.

LII. L'on peut, lorsque le Roi apellé n'a point paru, jouer jusqu'à la derniere carte, sans encourir la peine de ceux qui manquent la vole.

LIII. Ceux qui feroient la vole sans avoir fait connoître le Roi, n'en seroient point payés, encore que la Dame en eût été jouée, & eût fait une levée, pouvant arriver que celui qui a le Roi a gagné par mégarde, ou voulu faire l'impasse, la Dame ne dénotant pas le Roi.

LIV. Ceux qui ayant entrepris la vole ne la font point, ne laissent pas de gagner le Jeu, le Devant & les Bêtes, s'il en va sur le Jeu, & de se faire payer le Jeu, la Consolation & les Matadors, s'ils en ont, de même que le Sans prendre.

LV. Ceux qui admettront le Contre au Jeu de Quadrille, le recevront à jouer, par préférence au premier en carte qui voudroit jouer sans prendre.

LVI. Celui qui ayant joué sans prendre, s'est engagé à la vole sans la faire, paye à chacun le

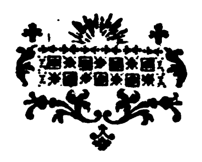
droit de la vole, & il n'est payé ni du Sans-prendre, ni des Matadors s'il en a, pas même de la Consolation, ni du Jeu, il ne tire point le devant, mais il ne fait point la Bête à moins qu'il ne perde le Jeu, auquel cas il doit payer à chacun, outre la vole manquée, ce qui lui revient pour le Jeu, & fait la Bête de ce qui est au Jeu.

LVII. Celui qui fait jouer, & ne fait point trois mains ou quatre, ainsi que l'on est convenu, fait la Bête seul, & paye seul aussi tout ce qui est à payer; & s'il n'en faisoit point, il payeroit, outre cela à ses deux adversaires, le droit de la vole, & non à son ami, afin que cet apas de gain ne l'engageât point à jouer contre celui qu'il doit secourir lorsque le Jeu est désespéré.

LVIII. Lorsque l'on joue au Roi rendu, celui qui a le Roi rendu est obligé de faire seul six mains; au surplus, il gagne ou perd seul.

LIX. Si celui qui ayant commencé la partie ne veut point l'achever, il doit payer tout ce qu'il y a de perte au Jeu, & les cartes.

LX. Si c'étoit pour vaquer à des affaires importantes, on pourroit remettre la Partie, en prenant un mémoire de l'état du Jeu, du consentement des autres Joueurs.



DÉCISIONS NOUVELLES,

Sur les difficultés & incidens qui peuvent survenir au Jeu de Quadrille.

ARTICLE PREMIER.

De la Donne.

S'Il se trouve une carte tournée, quelle qu'elle puisse être en donnant, il faut refaire; la raison en est qu'il n'est pas juste qu'un des Joueurs ait le désavantage qu'on lui sçache une carte de son Jeu qui peut lui porter préjudice, s'il fait jouer sans prendre, ou en appellant un Roi, ou même en défendant le Jeu. D'ailleurs, la Loi ne seroit pas égale, si la carte tournée qui vient à l'un des Joueurs étoit reçue, & le coup jugé bon; pendant que s'il en venoit une seconde tournée à un autre Joueur, & une troisieme à un autre, le coup ne vaudroit pas, & seroit réputé faux: cependant cette seconde ou troisieme carte venue à différens Joueurs, ne pourroit faire dans le jeu que l'effet que la premiere peut faire dans leur jeu de celui qui l'a, par conséquent le jeu de deux ou trois cartes tournées à différens Joueurs, étant réputé faux, il est raisonnable qu'à une seule il le soit aussi.

Il n'est pas permis de donner les cartes autrement que par quatre ou trois, comme certains Joueurs le prétendent mal à-propos, puisque suivant en tout ce qu'on peut les loix de l'Hombre, où les cartes ne peuvent être données que trois à

trois, il n'eſt point juſte de s'écarter de cette loi, qui n'a rien que de fort raiſonnable, & qui eſt contraire aux abus qui pourroient provenir de la liberté de donner à ſa fantaiſie, par la connoiſſance que quelques Joueurs de mauvaiſe foi pourroient avoir des cartes.

ARTICLE SECOND.

De la maniere d'apeller.

LE ſentiment de quelques Joueurs qui veulent que celui qui a les quatre Rois, paſſe, s'il ne joue pas ſans prendre, eſt contraire à la liberté du Jeu de Quadrille; & la raiſon veut qu'il lui ſoit libre de jouer, ou en apellant une Dame ou un de ſes Rois, étant généralement reçu que celui qui ne veut pas haſarder le Sans-prendre, peut apeller un de ſes Rois; & s'il ne veut pas jouer ſeul, apeller une Dame autre que celle de la triomphe.

Obſervez que pour apeller une Dame, il faut avoir les quatre Rois; ainſi ſi l'on n'avoit pas celui de la triomphe, quoique l'on eût les trois autres, on ſeroit obligé d'apeller un Roi que l'on a, ou de paſſer

ARTICLE TROISIEME.

De la maniere de jouer les Cartes.

COmme les peines ne ſont impoſées aux fautes qui ſe font dans tous les jeux de commerce, que pour empêcher les abus que la mauvaiſe foi pourroit introduire, l'on a jugé à propos d'uſer de ſévérité pour les coups ſuivans, à cauſe qu'il ſeroit aiſé d'en abuſer s'ils étoient jugés autrement.

Celui qui a tiré une carte de ſon jeu, & l'a préſentée à découvert pour la jouer, eſt obligé de le faire; ſi elle peut, étant conſervée, préjudicier

au jeu, où en donner connoiſſance à l'ami, principalement ſi c'eſt un Matador.

Ce cas eſt auſſi-bien pour ceux qui défendent la Poule, que pour ceux qui font jouer.

Celui qui joue ſans prendre, ou ſeul, s'étant apellé lui-même, n'eſt pas ſujet à cette loi, ne pouvant tirer aucun avantage de la carte qu'il montreroit.

Celui qui n'étant pas premier à jouer, & ayant le Roi apellé joue atout d'Eſpadille, Manille ou Baſte, ou même joue le Roi apellé pour faire connoître qu'il eſt l'ami, ayant d'autres Rois qu'il craint que l'Hombre lui coupe, ne peut point prétendre la vole; il doit même être condamné à faire la Bête, ſi la carte montrée ſert à faire gagner le jeu qui ſeroit douteux

---

ARTICLE QUATRIEME.

Des mépriſes & des accidens.

LA liberté que l'on a au Quadrille de voir ce qui s'eſt paſſé dans les levées faites peut faire commettre une faute qui vient des deux Joueurs, l'un la faiſant, l'autre l'occaſionnant; ce qui a fait décider le coup en la maniere ci après.

Celui qui au lieu de tourner les levées d'un des Joueurs, tourneroit ſon jeu, qui ſeroit devant lui, & le verroit, ou le feroit voir aux autres Joueurs, feroit la Bête de moitié avec celui à qui ſeroit le jeu vu, l'un payeroit pour ſon peu d'attention & l'autre pour ſa nonchalance, devant toujours avoir ſon jeu à la main, pendant que le coup ſe joue. Cette loi eſt d'autant mieux établie, qu'elle empêche pluſieurs abus, premiérement, les piéges que l'on pourroit tendre à ceux qui voudroient compter le jeu, en mettant les jeux auprès des levées faites, en ſecond lieu, la mauvaiſe foi de celui qui faiſant ſemblant de compter le jeu, tour-

seroit les cartes des Joueurs qui pourroient, par hazard ou mégarde, les avoit posées sur la table.

ARTICLE CINQUIEME.

Des Renonces.

CElui qui renonce ne fait point la Bête, quand même la main seroit levée en l'air, s'il s'en aperçoit, & empêche que la main ne soit pliée sur le tapis; mais si elle est renversée par celui qui la gagne, il fait la Bête

Il fait aussi la Bête, lorsque la main est couverte d'une autre carte par celui à qui elle appartient, à moins que sur le champ il n'avertisse lui-même, avant que d'avoir rejoué; auquel cas il reprendroit sa carte, sans faire la Bête.

Celui-là ne renonceroit pas à qui on aura dit, la Triomphe est en telle couleur, & qui n'ayant pas de la couleur jouée, couperoit de celle qu'on *lui* auroit dit être la Triomphe; mais il ne pourroit reprendre sa carte, la levée iroit à qui elle seroit de droit, n'étant pas naturel de punir la bonne foi contre la mauvaise, ou ce qui peut l'être réputé.

Celui qui, sans avoir demandé la Triomphe, couperoit d'une carte qui ne la feroit pas, & auroit plié la levée, feroit la Bête, si l'on s'en apercevoit, pouvant y avoir de la mauvaise foi.

Celui qui renonce plusieurs fois en un coup; si l'on ne s'en aperçoit qu'après que les cartes sont pliées sur le tapis, ne fait qu'une Bête, mais si après qu'on l'a fait apercevoir de la premiere, on le fait encore apercevoir d'une seconde, & après d'une troisieme, il fait autant de Bêtes qu'il a renoncé de fois, & il doit reprendre ses cartes, & les jouer de la maniere qu'il faut; les autres Joueurs doivent observer de jouer le coup de même qu'ils avoient joué auparavant.

ARTICLE SIXIEME.

Des fautes de montrer son Jeu.

LA faute de montrer son jeu, pour être ordinaire, n'en est pas moins considérable, puisque la tolérance que l'on en feroit pourroit introduire plusieurs abus.

Il ne sera donc pas permis à ceux qui font jouer, ni à ceux qui défendent la Poule, de montrer leur jeu, que le jeu ne soit gagné, parce que l'ami de celui qui a montré son jeu pourroit en tirer avantage; ainsi celui qui le montreroit feroit la Bête.

Ce cas ne regarde pas le Sans prendre, ni celui qui s'est apellé, dont le jeu ne peut être favorisé de personne.

Ceux qui défendent la Poule, encore qu'ils ayent fait six mains, ne doivent point montrer pour cela le jeu, mais jouer jusqu'à la derniere carte, pour voir si l'Hombre fera ses trois mains, pour ne pas faire la Bête seul.

ARTICLE SEPTIEME.

Des fautes de parler

IL n'est point permis de parler, en quelque maniere que ce soit au Jeu de Quadrille, pas même dire cela est Roi; celui qui est à jouer devant le sçavoir, ou pouvant l'aprendre par les levées déja faites; l'on ne doit pas non plus dire que l'on a coupé à telle ou telle couleur, celui qui est à jouer ne peut pas même le demander, mais le chercher dans les cartes déja passées.

Celui qui parleroit sur le Jeu pour encourager son ami, ne pourroit prétendre à la vole.

Celui qui parleroit de maniere à l'en faire désister, feroit la Bête.

Il n'est pas seulement permis de dire que l'on a six mains.

La liberté que chaque Joueur a de voir les levées faites toutes les fois que bon lui semble, ne doit s'entendre que pour les coups où son tour vient de jouer, n'ayant besoin de sçavoir ce qui a passé, que lorsque son tour est venu de jouer pour se déterminer.

On remédiera par-là aux abus qui se commettent assez souvent, lorsque celui dont le tour de jouer est passé, ou n'est pas encore venu, compte telle ou telle couleur, puisqu'il détermine par-là celui qui est en suspens à jouer une carte plutôt que l'autre; d'ailleurs, outre le préjudice que cela peut porter au Jeu, il n'est pas de l'honnêteté de le faire, par conséquent il doit faire la Bête.

ARTICLE HUITIEME.

De la Bête.

LA Bête ne se prescrit point, on est en droit de la demander plusieurs coups après, en prouvant que l'on a gagné sur le coup où elle devoit naturellement aller, mais il n'en est pas de même des méprises que l'on peut faire en comptant les Bêtes : car, par exemple, si une Bête qui devroit être de cinquante-six n'avoit été comptée que pour quarante-deux, & que celui qui gagne, les eût reçus, sans demander le surplus de la méprise; il ne seroit pas reçu à y revenir, si le coup d'après étoit joué, pour éviter les embarras où de pareilles vérifications pourroient jetter, outre qu'il n'y auroit pas de justice, puisqu'il ne risqueroit pas de perdre au-delà de ce qu'il gagne.

ARTICLE NEUVIEME.

Du Sans-prendre & des Matadors.

LE Sans-prendre & les Matadors doivent être demandés avant qu'on aye coupé pour le coup suivant, autrement ils ne doivent pas être payés.

On a cependant jugé que cette exception étoit à propos pour punir la mauvaise foi de ceux qui, pour faire tomber dans ce cas ceux qui ont droit de les demander, mêlent & font couper avant même qu'on ait pensé à relever les cartes, & par conséquent demandé ce qui doit revenir aux gagnans.

Si celui qui joue sans prendre ou avec des Matadors, ou sans Matadors, n'a point reçu d'aucun Joueur ce qui lui revient pour le Jeu, quoique l'on ait coupé, il peut demander, avec le Jeu, le Sans prendre & les Matadors, s'il en a.

Si celui qui a joué sans prendre ne l'a point demandé, & a lui-même coupé ou donné les cartes, il ne lui est dû que le Jeu.

Si celui qui a joué sans prendre avec des Matadors, demande par mégarde l'un pour l'autre, il ne lui sera rien payé; s'il ne se reprend avant que l'on ait coupé, ce Jeu demandant une explication formelle.

Celui qui joue en apellant un Roi, n'est pas recevable à cette distinction, parce qu'étant deux à faire leur Jeu, ils peuvent l'un ou l'autre demander ce qui leur est dû avant que l'on ait coupé, cette loi n'étant que pour ceux qui jouent sans prendre, ou seuls, s'étant apellés.

Celui qui jouant sans prendre, montre son jeu, qu'il a sûr, sans nommer la couleur, doit jouer en la couleur qu'un de ses adversaires nomme; si ayant repris ses cartes, il laisse jouer le premier, qui est en droit en jouant sa premiere carte, de nommer la Triomphe qu'il veut, si l'Hombre n'a pas nommé lui même auparavant, ou si étant premier à jouer, il fait atout d'Espadille, ou Baste, sans spécifier sa couleur, ne l'ayant point ci-devant nommée; ce Jeu, comme il a été déja dit, demandant une entiere explication.

ARTICLE DIXIEME.

Des coups où l'on joue forcé.

LOrsque tous les Joueurs ont passé, celui qui a Espadille est obligé de jouer ; il est à présumer qu'ayant passé, il ne doit pas avoir beau Jeu ; la justice par conséquent ne feroit pas qu'il fût sujet à la loi de ceux qui jouent de leur bon gré, laquelle les oblige à faire trois mains pour ne pas faire la Bête seuls ; c'est cette raison qui a fait regler que celui qui joue avec Espadille forcé ne fait point la Bête seul, quand il ne feroit qu'une main.

ARTICLE ONZIEME.

Du Contre, de la Vôle & de la Dévole.

LE Jeu de Quadrille étant un Jeu à la Françoise, peut, ce semble, admettre le Contre que l'on a voulu établir à l'Hombre à l'instar du Jeu de la Bête ; ceux donc qui le voudront admettre suivront la regle suivante.

Celui qui voudroit jouer sans prendre, & s'engager à la vole, seroit reçu à jouer au préjudice de celui qui seroit à parler avant lui, & qui voudroit jouer simplement sans prendre.

Celui qui auroit joué sans prendre s'étant engagé à la vole, & ne la feroit pas, payeroit à chacun le droit de la vole manquée, ne seroit payé, ni du Sans-prendre, ni des Matadors, s'il en avoit, ni de la Consolation, il ne tireroit pas même le Devant & les Bêtes qui iroient au Jeu, mais il ne feroit pas la Bête, à moins qu'il ne perdît le Jeu, auquel cas il payeroit tout ce qui seroit dû pour la Consolation, le Sans-prendre, la Vole & les Matadors, s'il en avoit.

Comme c'est un coup qui ne peut être que très-rare, on ne risque pas beaucoup de l'admettre.

Celui qui a été obligé de jouer avec Espadille ne

peut prétendre à la vole, à caufe de l'avantage qu'Efpadille découvert peut lui procurer.

Le Roi apellé doit avoir paru pour avoir droit à la vole, autrement, comme l'on n'en court pas les rifques, on n'en peut efpérer la rétribution.

Celui qui faifant jouer ne feroit point de main, feroit la dévole, qu'il payeroit aux deux qui défendroient la Poule, & non à fon ami, afin que l'apas du gain ne l'engageât point à jouer contre celui qu'il doit fecourir, lorfque le jeu feroit défefpéré.

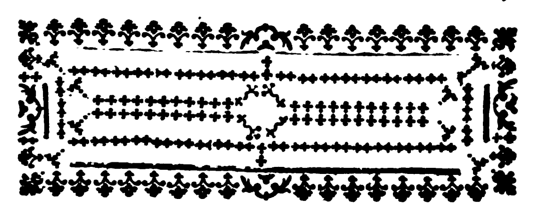
Cette loi, toute rigoureufe qu'elle eft, ne la fçauroit trop être, puifqu'elle tend à empêcher qu'on ne joue que des Jeux médiocres, & que d'ailleurs il eft prefque impoffible que l'Hombre & celui qui a le Roi apellé, ayent affez mauvais Jeu pour ne pas faire une main à eux deux, ce qui fuffit pour empêcher la Dévole.

Une regle généralement reçue eft que ceux qui montrent leur jeu, ne peuvent plus prétendre à la vole; cependant fi un des Joueurs ayant dans fon jeu cinq ou bien fix mains affurées, le montre, en difant qu'il entreprend la vole, quoique fon ami foit à jouer, il y eft reçu fans que les adverfaires puiffent l'empêcher; mais il leur eft libre de faire jouer à l'ami de celui qui entreprend la vole, telle carte de fon jeu qu'il leur plaira, afin qu'il ne puiffe tirer avantage du jeu de fon ami, qu'il a vu; ce qui n'eft valable qu'au cas que ceux qui font jouer n'ayent point encore fix mains; car s'ils ont déja fix mains, il n'y a que celui qui eft à jouer qui foit en droit de l'entreprendre, ou de s'en défifter, fuivant les Regles ordinaires.

Le coup ci-deffus a été d'autant plus juftement adouci de la forte, que celui qui montre fon jeu n'en peut tirer aucun avantage, mais feulement abréger la longueur du coup; & il eft cenfé dès-lors avoir entrepris la vole, foit qu'il la faffe ou non.

LES REGLES DU MÉDIATEUR.

Recueillies & expliquées pour l'utilité du Beau Sexe, & des personnes qui n'ont aucune notion de ce Jeu.



RECUEIL ET EXPLICATION DES REGLES DU MEDIATEUR.

PREMIERE SECTION.

Des Connoiſſances primitives.

LES Connoiſſances primitives du Médiateur ſont celles qui étant à la portée de tout le monde, peuvent être facilement ſaiſies par une perſonne à qui ce jeu eſt entiérement inconnu. Afin de ſuivre l'ordre que je me ſuis propoſé, qui eſt celui que l'on doit obſerver dans le cours d'une ſeule partie, je partagerai cette premiére Section en trois Chapitres.

Dans le premier, après avoir fait connoître les uſtenciles néceſſaires au Médiateur, j'enſeignerai ce qui ſe doit obſerver avant de diſtribuer les cartes.

Ce qui regarde la diſtribution, ſera le ſujet du ſecond.

Le troiſieme nous inſtruira de l'arrangement &

de la valeur des cartes qui viennent de nous être diſtribuées.

Dans le cours de ces Chapitres, j'expliquerai tous les termes qui exigeront des éclairciſſemens.

CHAPITRE PREMIER.

Des uſtenciles propres au Médiateur, & de ce qui doit être obſervé avant la diſtribution des Cartes.

ARTICLE PREMIER.

Des uſtenciles propres au Médiateur.

LES *uſtenciles* propres au Médiateur ſont quatre boëtes & deux jeux de cartes.

Pour jouer ce jeu, il faut être quatre perſonnes, ainſi chacune à ſa boëte ; ces boëtes ſont compoſées d'un nombre égal de *Mils*, autrement nommés *Contrats* : ce nombre peut être tel que l'on veut, mais le plus ordinairement eſt de ſept : c'eſt ce que l'on apelle *Repriſe* : c'eſt pourquoi ſi quelqu'un nous raportoit, ſans autre explication, avoir perdu une ou deux repriſes, nous devons entendre que ſa perte ſe monte à ſept ou à quatorze contrats. Il faut être fort en malheur pour perdre en une partie une repriſe entiere ; à plus forte raiſon on peut regarder comme extrêmement rare, pour ne pas dire comme impoſſible, d'en perdre deux, du moins en ſuivant le paiement que nous indiquérons.

Les *Mils* ou *Contrats* ſont des marques communément d'ivoire, ou d'une autre eſpece d'os, ayant la figure d'un carré un peu allongé. Il y a cinq de ces marques en chaque boëte ; les deux autres contrats ne s'y trouvent pas en ſubſtance, mais en valeur,

leur : ce qui étoit nécessaire pour que l'on pût remplir toutes sortes de paiemens.

Dix marques que l'on nommoit autrefois *Cent*, connues maintenant sous le nom de *Fiches*, égalent la valeur d'un mil. Ces marques sont de même matiere, mais de moitié plus longue & moins larges : ce seul signe suffit pour en faire la distinction.

Ces deux especes de marques sont différentes dans les quatre boëtes, quelquefois par la couleur, celles d'une boëte, par exemple, seront rouges, celles d'une autre vertes, & les deux autres d'autres couleurs. D'autrefois, & plus souvent, toutes celles-ci seront distinguées par un trefle, celles-là par un pique, les autres par un cœur & par un carreau. Ces différences ne sont point nécessaires au jeu. Que les couleurs soient ainsi distinguées en chaque boëte, on n'en retire pas plus d'avantages que si elles étoient confondues, pourvu que l'on compte le nombre de mils avec lequel chaque *Joueur* commence la partie ; cette distinction de couleurs a même donné lieu à un abus que nous ferons remarquer dans la quatrieme Section.

Outre les fiches & les mils, il est encore d'autres marques dont la figure est ronde : celles-ci sont à l'égard de la fiche ce que la fiche est par raport au mil, c'est-à-dire, qu'elles ne font valeur que de sa dixieme partie. Cette derniere marque se nomme *Jetton* ; il en entre dix dans la composition de la boëte, & dix-neuf fiches, ce qui fait deux mils, lesquels ajoutés au cinq que nous avons dit y entrer en substance, forment sept mils, & rendent notre reprise complette.

Comme il n'y a point ordinairament de Jettons dans les boëtes du Médiateur quand on les achette, on trouve vingt fiches au lieu de dix-neuf en chaque boëte, il faut en ôter une, & substituer la valeur en Jettons.

Les Fiches & les Jettons auroient pu suffire pour

aura droit de tirer la couleur favorite. Pour cet effet, celui qui se trouve à sa droite, mêle les cartes & les lui présente, pour qu'il les partage en deux portions : (ce que l'on apelle *couper*) Il met à découvert la portion qu'il sépare de l'autre, afin de faire voir la carte qui s'y trouve la derniere. La couleur dont elle est sera regardée comme favorite ; & celui dont la boëte ou la carte tirée y répond, doit commencer à mêler & à distribuer les cartes pour le coup. Par exemple, la derniere carte qui s'est trouvée dans la portion séparée est cœur : cœur sera la favorite ; & celui dont les fiches sont marquées d'un cœur ; ou si l'on a tiré avec des cartes. celui à qui est échu cette couleur, doit mêler les cartes pour le premier coup.

Celui que le sort a choisi pour tirer la favorite, peut encore le faire d'une autre maniere. Il prend un des Jeux, le mêle, & après avoir fait couper (ce qui se doit toujours observer avant la distribution) il disperse à découvert les cartes une à une devant chaque Joueur, jusqu'à ce qu'il paroisse un Roi dont la couleur détermine la favorite pour toute la partie ; celui devant lequel tombe ce Roi, doit alors commencer à faire pour le coup.

Il est facile de voir que toute couleur peut devenir la favorite, puisque c'est le hazard qui en fixe une des quatre : nous allons voir maintenant quels peuvent être les avantages de cette couleur.

La couleur favorite, ou seulement *la favorite*, est aussi nommée *la préférence*, parce que le premier avantage qu'elle procure à ceux qui la possedent, est de pouvoir jouer par préférence aux premiers en cartes qui voudroient jouer en d'autres couleurs : Je dis en d'autres couleurs, parce que si les premiers demandoient aussi à jouer en préférence, les autres seroient obligés de céder au *droit de primauté*, qui consiste à faire taire les derniers toutes les fois que le jeu de ceux-ci n'est pas plus fort que celui

des autres. Si cependant les premiers avoient *passé*, (ce qui signifie que l'on ne veut point jouer, ne trouvant pas son jeu assez beau pour le faire valoir) ils auroient dès lors renoncé à leur droit, & n'auroient plus le pouvoir d'empêcher les derniers de jouer.

Ce premier droit de la favorite balance en faveur des derniers, celui de la primauté qui seroit trop étendu, puisqu'il ne laisseroit aux derniers ni la faculté, ni le pouvoir de profiter d'un beau jeu.

Le second avantage de la préférence est qu'en jouant en cette couleur, on reçoit le paiement double de ce qu'on l'auroit reçu en tout autre; l'égalité qui regne en ce jeu exige que si l'on perd, on *consolе* aussi doublement.

Consoler. Ce terme est reçu pour exprimer le paiement que l'*hombre* est obligé de donner à ses adversaires, lorsqu'ils ont pu le faire perdre. Ce paiement est effectivement une consolation pour ceux que l'hombre a empêché de jouer.

L'Hombre. Ce terme a été retenu du jeu de ce nom, pour dénoter celui qui fait jouer, c'est-à-dire, celui au droit duquel les autres sont obligés de céder la permission de faire valoir le jeu. Ses adversaires le font perdre lorsqu'ils peuvent l'empêcher de parvenir à six levées, nombre en toute occasion, & indispensablement nécessaire pour *gagner.* Quand l'hombre ne fait pas quatre levées, on dit qu'il *perd codille*, lorsqu'il en fait cinq, on le fait connoître, en disant qu'il perd *remise.* La consolation est un peu moins considérable dans ce dernier cas que dans le premier. Dans l'une & l'autre circonstance, outre la peine de consoler, l'hombre est encore dans le cas de *la bête.*

La bête est une peine que le jeu impose à celui qui ayant fait jouer, n'a pu parvenir à gagner. Ceux qui *renoncent à tort*, ou font d'autres fautes préjudiciables au jeu, sont également condamnés à la bête.

Renoncer veut dire, fournir d'une autre couleur que celle qui a été demandée. On renonce *à tort* lorsque l'on a de la couleur jouée.

La consolation & la bête sont également deux peines imposées à l'hombre quand il perd : elles different en ce que la premiere doit être payée sitôt le coup perdu, & que la seconde ne l'est pour le plutôt que le coup suivant.

Il doit être fait à chaque coup dix *mains* ou *levées*, c'est-à-dire, que dix fois celui des quatre Joueurs qui met la carte supérieure, doit lever & garder devant lui les quatre cartes, ce que l'on apelle *une levée* ou *une main*.

CHAPITRE SECOND.

De la distribution des Cartes.

LA distribution des cartes intéresse principalement deux personnes, sçavoir, celui qui fait & celui qui se trouve vis-à-vis de lui.

Faire. Ce mot exprimé seul quand on joue aux cartes, dénote l'action de celui qui les mêle & les doit distribuer. Quand j'ai enseigné les différentes façons de tirer la favorite, j'ai en même-tems indiqué celui qui devoit faire le premier : examinons maintenant quelle doit être sa conduite. Il doit prendre sur la table celui des deux Jeux qui se trouve prêt; il le mêle, donne à couper à son voisin du côté gauche, & réunit les deux portions séparées par la coupe, en mettant celle qui est restée sur la table sur celle qui a été enlevée : cela fait en commençant à sa droite, il distribue à chacun selon son rang, dix cartes par deux fois trois & une fois quatre. Il est libre de commencer par quatre ou par trois, mais il n'en peut donner plus ni moins à chaque fois : il n'auroit pas la liberté, par exemple,

de donner deux fois quatre & une fois deux, ce qui reviendroit au même pour le nombre total; mais on est convenu de l'autre façon, ainsi on doit s'y conformer. Ce n'est pas que celle ci n'eût été aussi bonne, elle eût imposé à celui qui fait un devoir auquel il eût été obligé de s'astreindre; & c'est la seule utilité que l'on retire de la maniere adoptée. Si on laissoit celui qui fait maître de donner les cartes de telle ou telle façon à sa volonté, en connoissant quelques bonnes cartes par le dessus, il pourroit les distribuer de façon à les faire tomber dans son lot: le nombre qu'il en doit donner à chaque fois étant prescrit, cet inconvénient ne se trouve plus.

D'abord que les cartes sont distribuées, le premier devoir de celui qui fait est de poser devant lui six fiches, en les avançant un peu sur la table, c'est ce que l'on apelle *mettre les poulans*, nous verrons en la quatrieme Section quel est leur usage.

Le coup n'est pas plutôt fini, que celui qui tenoit la place du premier doit prendre à sa droite un jeu qui s'y trouve préparé, il le mêle & observe tout ce que nous venons de prescrire à celui qui a fait le premier. Il ne doit jamais interrompre son action présente pour entrer compte de ce qui lui est dû, ou de ce qu'il a à payer pour le coup précédent. Tant qu'il tient les cartes, il peut dire ne rien devoir. Avant le compte il doit encore avancer les poulans, afin de faire connoître que c'est lui qui fait: pour lors il a la liberté de compter ce qu'il reçoit, ou ce qu'il doit payer. Si cette regle étoit ponctuellement observée, on abrégeroit considérablement chaque séance: celui qui fait étant dernier à parler a le tems, pendant que les trois autres se décident, de payer & d'examiner son jeu. Il n'entre jamais en compte avant de distribuer les cartes que le jeu n'en soit d'autant retardé. Quand ce retard n'iroit qu'à une demi minute, à chaque

coup il se trouveroit considérable à la fin d'une partie qui est pour le moins de quarante coups : ce qui prouve encore combien l'observation de la regle précédente a paru nécessaire, est qu'un jeu de cartes, sans cette même regle, auroit été suffisant : il n'y en a deux qu'afin de n'être pas obligé d'attendre à mêler pour le coup suivant, que celles avec lesquelles on vient de jouer, soient relevées.

Celui qui se trouve vis-à-vis de celui qui fait, doit sitôt le coup joué, rassembler les cartes dispersées, & les mettre en état de servir le coup prochain : cela s'apelle *faire le ménage.* Ce ménage fait, il le doit placer à sa gauche, afin que celui qui doit s'en servir le trouve à sa droite, ce qui se doit observer tout le cours de la partie. Si celui qui fait avoit oublié de mettre les poulans, (faute que l'on doit bien prendre garde de commettre,) on connoîtroit quel il seroit sans le demander, en voyant les cartes placées à la droite de celui qui le suit immédiatement.

Il est nécessaire que chacun fasse soi-même son ménage, & c'est une politesse déplacée que de vouloir faire celui d'un autre. Comme l'on est accoutumé de mettre son ménage à sa gauche en faisant celui d'un autre, on pourroit oublier que l'on ne travaille point pour soi-même, & porter un préjudice considérable au jeu par une fausse position des cartes. Par exemple, j'ai un jeu fort jouable étant premier, mais que je passerois étant *en cheville.* Je n'ai pas remarqué celui qui a distribué les cartes, je ne le puis connoître, parce qu'il a oublié de mettre les poulans, en suposant même qu'il n'y ait pas manqué ; si je trouve à ma droite le jeu de carte préparé, je ne fais pas d'autre attention, je conclus que je suis premier, ayant tout lieu de croire que le coup prochain ce sera à mon tour de faire. Dans cette opinion je demande à

jouer, on me permet; & au lieu d'être premier, je me trouve *en cheville*, & ne puis parvenir à gagner. Je ne ferai pas (comme on le peut croire) trop satisfait de la politesse de mon voisin, dont je me vois la victime.

Etre en cheville se dit de ceux qui ne sont ni premiers ni derniers à jouer.

Celui que le sort à choisi pour commencer à faire, a de plus que les autres, un devoir à remplir avant d'entrer en paiement; il est pour l'ordinaire chargé de marquer les *tours*, & il les marque chaque fois que le sien revient, en faisant une corne à une carte qui lui a été donnée pour cet usage. On entend par *tour*, quatre coups joués. La régularité exige que celui qui marque avertisse les joueurs avant de corner, en disant, tel tour commence. Cette petite attention épargne le désagrément que lui pourroit causer le doute des Joueurs sur son exactitude.

Les tours ne sont pas fixés à égal nombre partout. Ici ils le sont ordinairement à dix, dont le dernier est *double*: ailleurs ils le sont à onze, sçavoir, dix simples & le onzieme double. Dans d'autres endroits ils le sont enfin à douze, pour lors on fait deux tours doubles, sçavoir, le sixieme & le douzieme, ou bien les deux derniers. Quelques uns font alternativement un tour simple & un double.

Les tours doubles, autrement nommés *grands poulans*, sont certains tours où l'on est convenu de doubler les paiemens. Par exemple, si j'ai gagné six jettons en tour simple, j'en eusse gagné douze en tour double. Dans la quatrieme Section nous aurons occasion de parler de ces tours plus au long. Nous en avons dit ici suffisamment pour faire voir que plus ces tours sont multipliés dans une partie, & plus la perte à la fin du jeu peut être considérable, proportionnément

au prix : on doit faire cette attention pour taxer la fiche.

Si une personne a fait hors de son rang, & qu'il reste encore quelques cartes à distribuer lorsqu'on s'en aperçoit, le coup devient nul.

Si toutes les cartes sont distribuées, & quelques uns des jeux levés, alors le coup est valable, celui qui a fait hors de son rang, doit mettre les poulans. Comme la faute ne vient peut-être pas de lui, mais souvent de ce que les cartes se trouvent mal placées, il n'est condamné à aucune punition. Celui qui auroit dû faire de ce coup, fera le coup suivant, & le tour de celui qui a fait hors de son rang venu, il ne fait point ; la main passe à celui qui le suit.

S'il se trouvoit deux cartes semblables dans un jeu, le coup seroit nul, si on s'en apercevoit avant qu'il fut achevé, mais ceux que l'on auroit joué avec ce jeu sans s'en être aperçu, seroient valables.

En distribuant les cartes, s'il se trouve une carte tournée, il faut refaire.

CHAPITRE TROISIEME.

De l'arrangement & valeur des Cartes.

LES cartes étant distribuées, on n'a rien de plus pressé que de voir la portée de son jeu ; pour cet effet il le faut arranger.

L'arrangement des cartes n'est autre chose que de réunir les couleurs, & placer les cartes suivant leur *valeur.* Cette opération est d'autant plus nécessaire que la confusion qui regne dans les cartes, si on les laissoit telles qu'on les reçoit, seroit très-souvent cause d'erreur lorsqu'on *combineroit* son jeu, ou du moins rendroit cette combinaison beaucoup plus longue & plus difficile.

Combiner son jeu, est d'en examiner la portée, en comparant en soi même ce que l'on peut espérer de levées avec ce que l'on a à apréhender : de cette combinaison résulte la décision à jouer ou à passer.

La valeur des cartes mérite attention, elle n'est pas la même en rouge qu'elle l'est en noir, elle differe encore suivant les circonstances : par exemple, les cartes d'une même espece, quand elles sont triomphes, different de la valeur naturelle. J'entends par *valeur naturelle* celle qui est propre à chaque couleur, mais qui peut être changée lorsque son espece devient triomphe. Je vais exposer des tables de ces différences. Dans la suivante, on trouvera les cartes d'un côté en noir, & de l'autre en rouge, rangées suivant leur valeur naturelle.

ARRANGEMENT DES CARTES selon leur valeur naturelle.

EN NOIR Pique & Tréfle.		EN ROUGE. Cœur & Carreau.	
1. *Le Roi.*	*La Séquences*	*Le Roi.*	1.
2. *La Dame.*		*La Dame*	2.
3. *Le Valet.*		*Le Valet.*	3.
4. *Sept.*		*L'As.*	4.
5. *Six.*		*Deux*	5.
6. *Cinq.*		*Trois*	6.
7. *Quatre.*		*Quatre.*	7.
8. *Trois.*		*Cinq*	8.
9. *Deux.*		*Six*	9.
		Sept	10.

On a sans doute remarqué que je nomme *Séquence* le Roi, la Dame & le Valet pris ensemble ; de plus, que j'ai obmis les as noirs dans l'exposition de cette couleur. La raison est que la table ci-dessus, est

seigne à arranger les cartes, tant en rouge qu'en noir, suivant leur valeur naturelle, c'est-à-dire, quand leur couleur n'est point triomphe : or les as noirs en font toujours partie, même en couleurs différentes auxquelles ils s'accommodent ; ils ne se trouvent donc jamais dans le cas de la valeur naturelle, par conséquent leur rang ne doit être indiqué que dans la table des valeurs suivant la triomphe. Nous exposerons cette table lorsque nous serons instruits de la signification du mot de triomphe, dont nous nous sommes déja servis plusieurs fois.

La triomphe, nommée vulgairement *atout*, est une couleur dont la plus basse carte l'emporte sur les plus hautes de toute autre couleur ; ou pour me servir du même terme, dont la plus basse carte triomphe des plus hautes de couleur différente.

Il n'y a point de triomphes avant que le jeu soit déterminé, toutes couleurs hors la favorite, sont égales : je dis hors la favorite, parce qu'elle a plus d'avantages que les autres, pour parvenir à être triomphe ; mais quand elle ne l'est point, elle n'a aucun privilége.

Celui qui a obtenu la permission de jouer nomme la couleur par le moyen de laquelle il espere venir à bout de ses fins : cette couleur nommée, fixe la triomphe pour ce coup seulement. Les autres Joueurs sont obligés de la regarder comme telle. Si par distraction il en eût nommé une autre que celle qu'il avoit en vue, & dans l'instant il se reprît, la triomphe ne seroit pas changée pour cela ; la premiere nommée seroit toujours regardée comme telle, & chacun arrangeroit son jeu en conséquence de la table suivante.

ARRANGEMENT DES CARTES, ſelon leur valeur, étant triomphes.

En noir, Pique & Tréfle.		En rouge, Cœur & Carreau.	
1. *L'As de Pique*	*Spadille*	*L'As de Pique*	1.
2. *Le 2 de l'eſpece nommée*	*Manille*	*Le 7 de l'eſpece nommée*	2.
3. *L'As de Treſle*	*Baſte*	*L'As de Treſle*	3.
. . . .	*Ponte*	*L'As de l'eſpece nommée*	4.
4. *Le Roi*	*La Sequence.*	*Le Roi*	5.
5. *La Dame*		*La Dame*	6.
6. *Le Valet*		*Le Valet*	7.
7. *Sept*		*Le Deux*	8.
8. *Six*		*Le Trois*	9.
9. *Cinq*		*Le Quatre*	10.
10 *Quatre*		*Le Cinq*	11.
11. *Trois*		*Le Six*	12.

Confrontez cette ſeconde table avec la premiere, vous remarquerez à l'une & à l'autre, que la couleur rouge, *triomphe* ou non, a toujours une carte de plus que la noire : On voit clairement que cela vient de ce que les as noirs ne ſont pas attachés chacun à leur eſpece, & que les as rouges au contraire le ſont. Chaque eſpece de la couleur rouge, ſçavoir, cœur & carreau, a donc toujours l'as de plus à compter. Cet as eſt changé de valeur dans cette derniere table ; il ſe trouve ſupérieur à la ſéquence, & dans l'autre il lui étoit inférieur. Il a de plus acquis un nom que nous ne connoiſſons point. On le nomme *ponte*. Ce nom & cette valeur ne lui apartiennent donc qu'autant que ſon eſpece eſt triomphe,

ainsi quand on joue en carreau, l'as de carreau devient ponte, & celui de cœur reste inférieur à la séquence. Si l'on joue en couleur noire, il n'y a point de ponte.

On a pu voir, 1°. que l'as de pique est en quelque espece que l'on joue, toujours la premiere carte de triomphe, & par conséquent du jeu, que l'on le connoît sous le nom de *Spadille*.

2°. Que l'as de tréfle a aussi un nom particulier, qui est *Baste*, & qu'il est toujours la troisieme triomphe.

3°. Que la seconde triomphe est désignée sous le nom de *Manille*. Elle n'est pas, ainsi que spadille & Baste, commune à toutes les couleurs; chaque espece en a une qui lui est particuliere. Mais, va-t-on m'objecter, il y a donc quatre manilles; les sept de cœur & de carreau nous en fournissent deux, les deux de pique & de tréfle autant, laquelle l'emporte.

Je répondrai en répetant ce que j'ai dit des as rouges : ceux-ci, par la même raison, devroient fournir deux pontes, mais celui-là en a seul le nom & la valeur, dont l'espece est nommée pour triomphe; il en est de même des manilles. Pour me rendre plus intelligible, j'accorde qu'il y a effectivement, avant que la triomphe soit nommée, *quatre manilles d'attente*, c'est-à-dire, quatre cartes qui ont autant de droit les unes que les autres d'ocuper la seconde place, & qui n'attendent pour cela que la dénomination de la triomphe. Ces manilles d'attente, jusqu'à ce tems, sont les dernieres de leur couleur, cette remarque n'aura point échapé dans la confrontation des deux tables. On a vu dans celle des triomphes le deux en noir & les sept en rouge, secondes cartes du jeu, pendant que la valeur naturelle de ces mêmes cartes étoit la moindre, chacune de son espece.

Si-tôt qu'une couleur est déterminée pour triom-

phe, suposons que ce soit cœur, l'as de cœur devient ponte ; le sept est tiré de la derniere place pour monter à la seconde, & user de tous les droits & les titres qui y sont attachés. Ce même sept qui cédera au six, quand carreau, pique ou tréfle seront nommées pour triomphe, ne reconnoît maintenant de supérieur que spadille.

Une fois instruits de ces différentes valeurs qu'ont les mêmes cartes, on ne doit plus être surpris si un deux est tantôt supérieur à la séquence, & tantôt inférieur au trois ; si un as qui est emporté de ce coup par le valet, le coup suivant emporte le roi, & enfin si en jettant les as noirs, on dit *atout cœur*, ou *atout carreau*, selon la circonstance.

Voilà ces remarques qui nous offroient tant de difficultés faute d'instruction : les voila, dis je, expliquées sans qu'on y ait rien trouvé d'embarrassant. Les autres difficultés apparentes que la suite du jeu peut presenter, se trouveront peu à peu levées avec autant de facilité.

Les trois premiéres cartes du jeu, outre les noms particuliers qui les distinguent, en ont encore un, commun à toutes les trois ensemble, ou à chacunes d'elles en particulier : on les apelle par excellence *Matadors*. Il n'y en a réellement que trois, quoique l'on entende communément dire que l'on a quatre, cinq, six Matadors : c'est qu'alors ayant trois cartes immédiatement de suite avec les trois véritables, on peut dire avec raison avoir six Matadors, puisque l'on a autant de cartes qui sont sûres de leur levée, quand même on commenceroit par jouer la moindre il ne s'en peut trouver de supérieures dans le jeu des adversaires, cette moindre peut donc emprunter le nom de matador, & même à plus juste titre qu'il n'est donné à Manille & Baste quand ils sont séparés, car ils ne sont point alors assurés

de leurs levées, ayant ſpadille à craindre.

Si donc, en rouge l'on a avec les trois véritables Matadors, Ponte & le Roi, on peut dire avoir cinq Matadors : ſi à ceux-ci eſt jointe la Dame, on dit en avoir ſix. Mais au lieu de la Dame, ſi l'on n'a que le valet ; dans ce cas, la façon de s'exprimer, eſt de dire que l'on a cinq Matadors ſixieme par le valet. Il en eſt de même en noir : autant on a de cartes continues aux Matadors, autant on en baptiſe de ce nom.

Ces Matadors ſurnuméraires n'ont de commun avec les trois effectifs que le nom, ils ne participent à aucuns droits de ceux-ci. Par exemple, je ſupoſe que l'on joue atout du Roi, & que Ponte ſe trouve ſeul avec les trois Matadors ; quoique décoré alors de ce beau nom, il eſt forcé de tomber & de prendre la levée, quand même il lui ſeroit plus expédient de *lâcher*.

Les Matadors véritables au contraire, enſemble ou ſéparément, auroient été libres de prendre ou de lâcher ſans encourir les peines de la bête : punition à laquelle ſont toujours condamnés, ceux qui renoncent en quelque circonſtance que ce ſoit, ayant en la couleur demandé Ponte ou tout autre carte que les véritables Matadors. Des autres droits que nous attribuerons aux véritables Matadors, les ſurnuméraires n'y auront pas plus de part qu'à celui de la renonce.

Lâcher, ſignifie l'action de celui qui pouvant mettre une carte ſupérieure à celles qui ſont jouées, en met une inférieure de deſſein prémédité.

Les *triomphes* ne ſont jamais *forcées* par une autre couleur.

Etre forcé, exprimé ſeul dans cette occaſion, doit s'entendre comme ſi l'on ajoutoit *à obéir* ; c'eſt-à-dire, à mettre de la couleur demandée. Lorſque l'on n'a point de la couleur jouée, c'eſt obéir que de mettre de la triomphe, puiſque la moindre

carte en cette couleur tient la place de la plus haute à l'espece de laquelle on est en renonce ; cette derniere façon d'ob ir, s'apelle couper. Si un autre Joueur mettoit une triomphe plus haute que celle avec laquelle on a coupé, c'est ce qui s'apelle *surcouper*. Les Joueurs ont donc la liberté de couper, de surcouper, ou de lâcher s'ils l'aiment mieux.

J'ai fait voir qu'il n'y avoit que les trois Matadors qui eussent le droit de renoncer, lorsque l'on jouoit atout. Je vais maintenant faire remarquer que ce droit est limité, parce que ces Matadors se forcent entr'eux ; les supérieurs forcent les inférieurs, pourvu que ces supérieurs ayant été *entablés*, c'est-à-dire, joués pour premiere carte. En conséquence, si l'on entable Manille, Baste alors est forcé s'il est seul, & n'a pas plus de droit de renoncer que l'auroit la moindre carte ; mais si l'on entable Ponte sur lequel on joue Manille, dans ce cas Baste n'est point forcé, parce que Manille n'a point été jouée pour premiere carte.

Cet exemple doit servir pour Manille qui est également forcée par Spadille entablé. Celui-ci ne reconnoissant point de supérieur, ne peut jamais être forcé, puisque les Matadors inférieurs ne forcent aucunement les supérieurs.

Les autres avantages des Matadors regardent le payement.

Lorsque l'Hombre n'a aucun des trois Matadors, on dit que *les Matadors sont en dehors*.

Plusieurs cartes continues, commençantes par Manille, se connoissent sous le nom de *faux Matadors*. En conséquence, si une personne me raportoit avoir perdu cinq faux matadors, septieme en cœur par le deux & le six ; je conclurois avec raison que le jeu avec lequel elle a perdu,

1 2 3 4 5

étoit Manille, baste, Ponte, le Roi, la Dame,

le deux & le six. Je ne fais pas mention des trois autres cartes, parce qu'elles sont supposées indifférentes.

Il est manifeste que ces différentes expressions de *Matadors*, *faux Matadors*, & *séquences*, abrégent beaucoup un détail ennuyeux dans lequel on seroit obligé d'entrer pour donner connoissance de son jeu.

A present que nous connoissons la valeur & les avantages des cartes, il n'est rien de plus facile que de les placer chacune en leur rang suivant les tables que j'ai presentées : mais comme la triomphe n'est point encore censée déterminée, puisque l'on arrange son jeu pour cet effet, on doit faire accorder les As noirs avec la couleur qui offre le plus d'espérance ; celle, par exemple, dont on a le plus grand nombre de cartes, les plus hautes, & sur-tout la Manille d'attente ; parce que si l'on obtient la permission de jouer, on rend cette carte valable.

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

SECTION SECONDE.

Des différens moyens de tirer profit de son jeu.

TOut ce que nous avons dit jusqu'ici au sujet de l'arrangement & de la valeur des cartes, ne tend qu'à nous faire voir d'un coup d'œil la portée de notre jeu, nous en faciliter la combinaison, & nous décider à passer, ou à demander à jouer : voyons maintenant dans quelles circonstances il est à propos de faire l'un ou l'autre.

Il faut passer toutes les fois que l'on prévoit ne pouvoir pas faire six levées de quelque façon que ce soit.

On demande à jouer lorsque l'on prévoit que l'on parviendra à faire six levées par un moyen, ou par un autre. Il est des moyens plus forts les

mis que les autres pour parvenir à ce nombre néceſſaire de levées : *on en peut compter ſept :* demander *la permiſſion*, eſt celui qui exige le moins de jeu ; demander *un Médiateur* en exige plus, *ſans prendre* en exige davantage ; enfin *déclarer la vole* eſt le plus fort moyen. Celui-ci a rarement lieu, parce qu'il exige un jeu trop conſidérable.

Ces quatre moyens ſont les plus eſſentiels au Médiateur ; mais la couleur favorite eſt un accident qui a droit de redoubler chacun des trois premiers, ce qui nous en procure ſept.

La table ſuivante va nous donner un parfait éclairciſſement.

Je demande.	4 *Moyens eſſentiels.*	1 *Permiſſion*...	2	*En préférence*	3 *Moyens accidentels.*
		3 *Médiateur*...	4		
		5 *Sans prendre.*	6		
		7 *La Vole.*			

Nous verrons pourquoi on ne déclare point la vole en préférence.

Le plus fort des moyens ci-deſſus fait taire le plus foible ; enſorte qu'un premier en jeu, qui ne fait que demander la *permiſſion*, eſt obligé de laiſſer jouer un dernier qui vient à demander *permiſſion en préférence*, à moins que lui-même ne veuille auſſi demander en couleur favorite. Dans ce cas, le concurrent eſt forcé de céder au droit de primauté, ou de demander un des moyens ſupérieurs.

Cet exemple doit ſervir pour le Médiateur & le ſans-prendre, leſquels doivent céder à la déclaration de la vole.

Outre les ſept moyens ci-deſſus, de tirer profit de ſon jeu, il s'en rencontre encore deux autres, ſçavoir, la réunion des Matadors & l'entrepriſe de la vole. Ceux-ci ne peuvent faire taire le moindre des précédens, ils ne ſervent qu'à faire valoir davantage celui qui eſt employé.

Quatre Chapitres vont nous mettre au fait de tout ce qui regarde ces différens moyens.

Nous aprendrons dans le premier ce qui est requis pour demander la permission.

Dans le second, nous nous instruirons de façon à combiner notre jeu pour en voir la juste portée.

Le troisieme réunira deux articles, dont le premier traitera du moyen que l'on nomme Sans prendre, & le second examinera celui que l'on apelle Médiateur.

Le quatrieme Chapitre enfin traitera en deux articles de la déclaration & de l'entreprise de la vole.

CHAPITRE PREMIER.

De ce qui est requis pour demander la permission.

DEmander la permission, ou simplement *demander*, est le moindre des moyens qui fournit le Médiateur pour tirer parti de son jeu, & celui qui exige le moins de levées. Mais comme on ne peut jamais gagner sans le nombre de six, celui qui emploie ce moyen a permission pour les faire, de mettre un autre des Joueurs de moitié avec lui. Alors le combat se livre à égal nombre de chaque côté; au lieu que les moyens supérieurs supofent, comme nous le verrons, assez de force à celui qui les met en usage, pour combattre seul trois adversaires.

On n'a pas la liberté de demander à choix telle ou telle personne pour être de moitié avec elle; mais le hazard fait que celle-ci est plutôt apellée que celle là de la façon suivante.

D'abord qu'un Joueur a obtenu la permission de jouer en demande, il nomme pour être triomphe la couleur qui l'a déterminé à jouer immédiate-

ment après tel Roi qu'il juge à propos. Celui dans le jeu duquel le Roi nommé se trouve, est celui qui doit être de moitié avec l'hombre, ils sont obligés de faire en eux deux les six levées requises. Les deux autres se regardent aussi mutuellement comme amis, & font leur possible pour nuire au parti de l'hombre contre lequel ils sont adversaires.

Le hazard n'a jamais de part à ce que fait à ce jeu une personne instruite. Il faut donc croire que c'est en vue de quelque utilité que le demandant apelle un Roi préférablement à un autre : c'est ce que nous confirmerons quand nous serons parvenus à jouer les cartes.

Contentons-nous maintenant d'exposer les régles qui doivent nous guider dans l'apel de ce Roi.

I. Appellez toujours le Roi de la couleur à laquelle vous êtes *en regle.*

II. N'étant en regle à aucune couleur, apellez celui en la couleur duquel vous avez le moins de cartes.

III. N'apellez que par nécessité celui à la couleur duquel *vous êtes en renonce.*

IV. Ayant égal nombre de cartes en rouge qu'en noir, appellez le Roi de la couleur rouge.

V. Ayant égal nombre de cartes en rouge qu'en noir, mais par la Dame en noir, & par le valet ou autres plus basses en rouge ; dispensez-vous de la quatriéme regle : c'est-à-dire, apellez le Roi de couleur noire.

VI. On ne peut jamais appeller le Roi de triomphe.

VII. On a la liberté d'apeller un Roi que l'on a dans son jeu.

VIII. Ayant les quatres Rois, on est libre d'apeller une Dame à son choix.

La premiere regle nous a presenté un terme inconnu ; sçavoir, *être en regle.*

Ce terme signifie que l'on n'a qu'une carte de la couleur dont on apelle le Roi. Ainsi la premiere & la seconde regle pourroient être comprises dans une seule.

Etre en renonce. Expression que nous avons trouvé dans la troisieme regle ; signifie manquer de quelque couleur, *avoir renonce* a la même signification.

L'Hombre doit ignorer lequel des Joueurs a le Roi appellé, jusqu'à ce qu'une occasion légitime le tire de son doute. Cette occasion ne doit pas être long-temps à se presenter ; la conduite de celui qui se voit apellé, étant bien différente par raport à l'hombre, de celle des autres Joueurs. Ceux-ci font leur possible pour lui nuire : celui-là au contraire n'obmet rien de ce qui peut le favoriser.

On ne doit demander la permission, que lorsqu'on voit dans son jeu quatre mains presque assurées parce que si l'on ne faisoit que trois levées, & que l'on perdit, celui qui auroit été appellé, ne partágeroit point la perte.

Il ne feroit pas juste qu'une personne qui est appellée, & que le peu de jeu a forcé de passer, fût obligée de faire autant de levées que celui qui s'est trouvé assez fort pour demander. Il est cependant des Joueurs qui exigent de l'appellé autant que celui qui fait jouer, c'est à dire, que celui ci ayant fait trois mains, l'appellé qui n'en a pu faire autant, est condamné à moitié de perte. Comme cette mauvaise & injuste méthode a lieu en beaucoup d'endroits, il n'est pas mal à-propos avant de commencer le jeu, que les Joueurs conviennent s'ils joueront aux quatre ou seulement aux trois mains : dans ce dernier cas, il faut risquer de plus petits jeux ; quitte pour faire faire la bête à celui que l'on apellera.

Lorsque l'hombre ne fait pas le nombre de levées auquel il est tenu, il est condamné à faire seul

la bête, & à payer le droit de consolation aux deux adversaires, & non à son ami : car ce seroit l'autoriser à manquer de fidélité en certaines circonstances.

Si ceux qui font jouer gagnent, il est indifférent que ce soit l'hombre ou celui qui est apellé, qui ayent fait plus de levées; quand l'hombre n'en auroit fait qu'une, & que son ami eût fait les cinq autres, ils partageroient le profit moitié par moitié.

Lorsque les quatre Joueurs n'ont ni les uns ni les autres jeu de demander, alors comme il ne doit point y avoir de coup nul, celui qui a *Spadille est forcé* de jouer en demande. Il ne seroit pas juste d'exiger autant de lui que d'un qui de lui-même demande la permission : c'est pourquoi ne fit-il qu'une main, il ne fait point la bête seul ; celui qui est apellé, partage avec lui toute la perte.

Lorsque les trois premiers ont passé, celui qui est dernier à parler & qui a Spadille, est certain de jouer au moins comme forcé ; s'il est dans ce dernier cas, il doit en avertir, sans quoi il seroit tenu aux quatre levées, étant censé qu'il demande de plein gré.

Si Spadille forcé a l'avantage de ne point faire la bête seul, il a aussi le désagrément de ne pouvoir entreprendre la vole. Nous en parlerons plus au long dans un autre lieu.

CHAPITRE SECOND.

De la combinaison du Jeu.

POur combiner notre jeu avec justesse, il est bon de rassembler ici certaines regles dont nous avons déjà eu occasion de parler çà & là.

I. Lorsqu'une couleur est jouée, on est obligé d'y obéir si on en a ; on feroit condamné à la bête si on manquoit à cette regle.

II. Il suffit pour obéir de mettre de la couleur, on n'en est point forcé de mettre au-dessus de la carte jouée, quand même on le pourroit.

III. N'ayant pas de la couleur demandée, on est libre de couper ou de lâcher.

IV. Lorsque l'on a demandé à jouer, on ne peut plus se dédire.

Ces regles posées, voyons comment nous combinerons notre jeu.

On combine son jeu en comptant en soi-même ce que l'on a de cartes qui peuvent produire des levées; & combien on en a de supérieures à craindre, afin d'en rabattre autant du premier compte fait. Des exemples vont nous rendre cette combinaison sensible.

Mon jeu, je supose, est celui qui suit : *le Roi, la Dame, l'As, le Six & le Sept* de cœur, *le Roi* de pique; les autres sont *des fausses*, c'est à dire, des cartes qui ne sont ni Rois ni triomphes, & desquelles on n'a rien à espérer, par exemple, *le Valet & le Six* de tréfle, *le deux & le Sept* de carreau.

Voilà les cartes arrangées selon leur valeur naturelle, ainsi que je l'ai dû faire en les recevant: mais à present que je les ai toutes, je remarque que je puis jouer en cœur, parce qu'en déterminant la triomphe en cette couleur, le sept que j'ai, deviendra Manille, & l'as Ponte. Je tire ces deux cartes de la place que je leur viens de donner, & les place comme étant triomphes. Dans cette supposition, je raisonne ainsi en moi même. » Je n'ai que six cartes qui me puissent faire espé-» rer des levées, sçavoir, mes cinq cœurs qui de-» viendront triomphes si on me permet de jouer, » & mon Roi de pique. De ces six levées, il faut » que j'en cede deux à Spadille & Baste qui me

» manquent,

» manquent, parce qu'ils ne tomberont pas sans » m'enlever chacun une levée : cela posé, il m'en » reste encore quatre. Or en demandant la per- » mission, je n'attends que deux levées de l'ami » que j'appellerai. Le Roi de carreau que je dois » nommer, sera nécessairement dans sa main, je » puis compter qu'il lui en fournira une, ce qui » sera cinq : il faut qu'il ait bien mauvais jeu pour » n'en pas faire un sixieme. Tout bien examiné, » je dois demander la permission, & m'annoncer » ainsi. *Je demande*; j'attends la réponse de cha- » cun : Enfin tous ayant passé & n'ayant point vou- » lu, ou plutôt n'ayant pu entreprendre davanta- » ge ; je nomme ma couleur pour être triomphe » de cette façon, *cœur & le Roi de carreau*, sans » répéter ces mots, *je demande & j'appelle.* Beau- coup se contentent de nommer les deux couleurs, en disant *cœur & carreau.* Il n'y a point d'inconvé- nient à cela, la premiere couleur nommée fixant toujours la triomphe, & la seconde le Roi ap- pellé.

De la même façon on doit combiner son jeu pour le Médiateur, le sans-prendre & la déclaration de la vole, avec cette différence seulement, qu'il faut trouver plus de levées dans son jeu. Nous en par- lerons en son tems, & nous renvoierons à ce Chapitre, pour aprendre à combiner le nombre de mains que nous sçaurons être requis pour l'un & l'autre de ces moyens.

Il nous reste encore une remarque essentielle à la combinaison ; sçavoir, que les levées que l'on supose devoir être faites par les cartes supérieures qui manquent, ne doivent être diminuées que sur les moindres cartes de la couleur en laquelle on veut jouer. Sans cette observation, on trouveroit rarement son jeu aussi fort qu'il seroit en effet. Par exemple, mon jeu est [1] *Spadille*, [2] *Baste*, [3] *la Dame*,

4 5 6 7
le Quatre, *le Trois* de pique, *la Dame & le Valet*
8 9 10
de carreau, *le Deux & le Cinq* du cœur, & *le Valet* de trefle.

Ce jeu est fort jouable, si je le combine selon la régle précédente : c'est à dire, » Manille me » manque ; je ne compterai point sur la levée qu'au» roit pu faire le trois : je n'ai pas le Roi, je lui » sacrifie la levée du quatre. Spadille maintenant, » Baste & la Dame me restent supérieures aux au» tres triomphes ; la Dame & le Valet de carreau » valent un Roi, ainsi je dois espérer ces quatre » mains. Je puis donc demander *en pique*, & apel» ler *le Roi de trefle*. Nous verrons en son tems pourquoi celui-ci plutôt qu'un autre. Ce jeu pourroit même se jouer en Médiateur, cependant si au lieu de sacrifier les levées du trois, j'eusse dit, » Manille me manque, je ne puis compter » sur la levée de Baste. Comme je n'ai pas le Roi, » je ne puis regarder la Dame comme une levée, » le quatre & le trois craignent le valet, le sept, » le six & le cinq. Je concluerois selon cette fausse » combinaison, n'avoir que Spadille sûr en triom» phe.

Pareil inconvénient arriveroit presque à chaque coup. On ne verroit jamais la juste portée de son jeu. Il faut y hazarder quelque chose : il est vrai que si toutes les triomphes se trouvoient réunies contre le Joueur, le succès seroit bien douteux ; mais pour un coup que l'on aura ce désagrément, on aura le plaisir d'en jouer & d'en gagner dix sans qu'il se presente.

Quand même les hautes triomphes qui se trouvent dans le jeu des adversaires, obligeroient nos plus hautes à tomber, nous pouvons regarder comme certain, que les autres cartes qui pourroient après cela nous nuire, tomberont en même tems des mains adverses, nos moindres devien-

font donc valables ; pourvu que nous parvenions à notre fin ; que ce soit par le moyen des plus hautes triomphes ou par les moindres, que nous importe ?

Nous avons compté comme une levée la Dame & le Valet de carreau, disant que ces deux cartes valoient un Roi : ce qui est manifeste, parce que l'une tombant sous le Roi, l'autre nécessairement nous restera supérieure en cette couleur, & ne pourra être emportée que par la triomphe : elle a donc acquis dès lors le privilege des véritables Rois, c'est ce qui l'autorise à se parer de ce nom. On peut compter plusieurs Rois dans une même couleur, comme on vient de le voir, la derniere carte même pouvant le devenir si toutes les autres tombent.

Les Rois que l'on a lorsqu'on combine son jeu, sont regardés comme autant de levées, parce qu'ils sont mis dès la premiere fois que l'on joue en leur couleur ; & qu'il arrive peu que l'on se trouve d'abord y avoir renoncé, conséquemment ils sont rarement coupés ; puisqu'ayant de la couleur jouée, on n'a pas droit de couper. Si on le faisoit, on seroit condamné à faire la bête, & la main passeroit à celui qui l'auroit dû gagner sans cette fausse renonce.

Quelques personnes dans la combinaison du jeu, regardent la Dame gardée d'une basse, comme une levée ; espérant sur le Roi ne mettre que leur basse, & se faire par-là leur Dame Roi : mais ils sont trompés, lorsque celui qui a le Roi, les voit venir en cette couleur : S'ils ne mettent que la basse, le Roi ne sera point mis, mais seulement une carte suffisante pour faire une levée. Le Roi d'un autre coup fera tomber la Dame qui se trouvera dégardée : voilà leur espérance anéantie.

La Dame gardée peut cependant être considérée comme un engagement de plus pour une per-

sonne qui a d'ailleurs jeu suffisant pour jouer, mais qui apréhende quelque incident.

CHAPITRE TROISIEME.

Du Sans-prendre & du Médiateur.

ARTICLE PREMIER.

Du Sans-prendre.

Sans prendre est le troisieme, & ordinairement le meilleur moyen de profiter de son jeu ; la vole ne se déclarant que très-rarement. Ce moyen exige que celui qui l'emploie, fasse seul six levées sans aucun secours.

Lors donc qu'après avoir combiné votre jeu comme vous l'avez apris dans le chapitre précédent, au lieu de quatre levées vous en prévoyez six de reste, il faut vous annoncer ainsi pour ce troisieme moyen. *Je jouerai seul* ou *sans prendre*, ce qui revient au même.

Si personne ne peut en faire autant en couleur favorite, ni déclarer la vole, on vous permet. Dès ce moment, les trois autres Joueurs vous deviennent autant d'ennemis qui, de concert pour votre perte, profiteront de la moindre occasion de l'assurer. Ils se favoriseront pour cela autant qu'il leur sera possible, & le coup fini, ils réuniront les levées que chacun d'eux en particulier aura pu faire, afin de les compter contre vous.

Malgré tous leurs efforts, auxquels la juste combinaison de votre jeu vous avoit fait juger capable de résister ; si vous parvenez à gagner, vous recevez seul le paiement de vos trois adversaires ; si vous perdez, il est bien juste que vous consor

siez chacun d'eux, puisqu'ils sont tous censés avoir pris également part à la cause de votre malheur.

Article Second.

Du Médiateur.

MEdiateur est un second moyen de tirer profit de son jeu... On me demande déja pourquoi je le déplace, & n'en ai pas fait mention immédiatement après la demande ? l'ordre paroitroit mieux suivi.

Ma réponse à cette objection instruira en même tems de ce qui est requis pour ce second moyen, & de l'étimologie du nom que l'on a donné à ce jeu.

Ce second moyen est un milieu entre la demande & le Sans-prendre. Comment puis je assigner un juste milieu à des extrémités, si je n'en connois l'étendue : mon premier devoir est donc de m'en instruire; l'ayant fait, rien de plus facile à moi que d'en déterminer le milieu. On sçait que la demande lors de la combinaison, exige de l'Hombre quatre mains, que le Sans prendre en exige six : Qui ne voit pas maintenant qu'un moyen qui tiendra le milieu entre ces deux, exigera de cette même combinaison cinq levées ; la difficulté n'est plus qu'à trouver le sixiéme : *un Médiateur* nous la fournira. Et en effet, qu'entend-t'on communément par ce mot, sinon quelque chose qui concilie deux partis désunis ; or c'est ce dont a besoin celui qui voit cinq levées dans son jeu. Il ne peut jouer sans prendre, parce qu'il lui faudroit six mains : il a aussi trop beau jeu pour ne faire que demander la permission ; un moyen qui concilie ce trop & ce pas assez, est-ce sans raison qu'on le nomme *Médiateur* ? nous verrons en son tems quel il est.

Ce second moyen n'a pas été employé de tout tems, & alors le jeu étoit nommé *Quadrille*, nom venu du nombre quatre, qui fixe combien de personnes sont requises pour le jouer. La préférence étoit aussi inconnue, ce qui réünissoit tous les avantages au premier. Le second qui auroit eu cinq Matadors, sans autre esperance de lévées, n'auroit pu profiter de ce magnifique jeu, si le premier eût fait une simple demande avec trois levées, nombre qui étoit pour lors suffisant.

En ajoutant le moyen en question, ainsi que la couleur favorite, en fixant le nombre de levées à quatre pour une simple demande; pouvoit on inventer un nom qui exprimât mieux ce qui fait différer ce nouveau jeu de l'ancien Quadrille : rien n'a été ajouté à ce dernier jeu, pour former celui que nous appellons *médiateur*, qui ne tienne de la médiation.

La couleur favorite compense les avantages de derniers avec ceux des premiers. Le nombre de lévées fixé à quatre, empêché, comme nous l'avons déja dit, que l'on ne demande avec trop de petits jeux; & par conséquent que l'on n'expose à faire la bête celui que l'on apelle; cette convention est donc médiatrice entre les intérêts des demandans & ceux des apellés.

Ces réflexions faites, voyons quel est ce *médiateur* qui doit nous fournir une sixieme levée. C'est tel Roi que l'on veut nommer immédiatement après la triomphe. Celui dans le jeu duquel le Roi nommé se trouve, ne la garde pas pour nous aider, ainsi que cela se pratique à l'égard de la demande; mais il est obligé de nous le donner *à découvert* pour une fiche d'échange, & telle autre carte de notre jeu que nous jugeons à propos, l'Hombre donne cette carte afin seulement qu'il n'en ait pas plus qu'il ne lui en faut, & qu'il n'en manque point à celui qui se défait du Roi.

l'échange fait, ce Roi que l'Hombre vient de recevoir, détermine son jeu à six mains qu'il est obligé de faire seul, trouvant les trois autres ligués contre lui, ainsi que celui qui a joué Sans-prendre.

Dans l'exemple de combinaison que nous donnons, page 73, le jeu dont il est fait mention, pourroit être joué en Médiateur, si l'on échangeoit le valet de tréfle pour le Roi de carreau, & alors, au lieu de dire *la Dame & le valet de carreau valent un Roi*, on regarderoit la séquence comme trois Rois.

On voit clairement que ce troisieme moyen ne différe du second dont il est ici question, qu'en ce que celui-ci ne parvient à ses six levées qu'avec l'aide d'un Roi qui lui est donné ; & que l'autre n'a en besoin d'aucun secours.

Il faut faire attention de tenir cachée la carte que l'on donne en échange du Roi, parce que les autres Joueurs la voyant, ne manqueroient point d'en tirer des conséquences, qui les feroient jouer autrement qu'ils n'auroient fait sans cela. Ces conséquences seroient d'autant mieux fondées, qu'il y a une régle a suivre pour se defaire d'une carte plutôt que d'une autre. Cette régle prescrit de *se faire des renonces* ; c'est à dire, de se défaire de la couleur dont on a le moins, afin d'y avoir plutôt renonce, & de se procurer la liberté de couper si on le juge à propos ; c'est ce qui nous a engagé dans l'exemple cité à échanger le valet de tréfle que nous avions seul, plutôt qu'un de nos deux cœurs.

Le Roi au contraire doit être donné à découvert : c'est l'intérêt du jeu qui l'exige, à cause de l'inconvénient qui pourroit résulter de la mauvaise foi de certains Joueurs, qui en pourroient user sans qu'on les en pût soupçonner. Etant deux à s'entendre, l'un pourroit donner à l'autre un Ma-

tador ou autre triomphe à la place d'un Roi que se demandant auroit nommé, l'ayant déja dans son jeu. Il étoit nécessaire de prévenir une subtilité si condamnable & si préjudiciable aux autres Joueurs.

Les regles que nous avons établies, page 69, pour l'apel d'un Roi en demande, sont les mêmes pour l'appeller comme Médiateur, à l'exception cependant des deux premieres qui nous disent d'appeller le Roi en la couleur duquel nous avons le moins de cartes; C'est ici tout le contraire. On doit appeller pour Médiateur le Roi dans la couleur dont on a le plus; parce qu'on peut plus facilement *se défausser*, autrement se faire des renonces à la couleur dont on a le moins. Dailleurs, en appellant le Roi de la couleur dont on a beaucoup, ou peut espérer s'y faire d'autres Rois.

CHAPITRE QUATRIEME.

De la déclaration & de l'entreprise de la Vole.

ARTICLE PREMIER.

De la déclaration de la Vole.

LA *Vole* exige de celui qui y prétend autant de levées qu'il a de cartes, c'est-à-dire, dix.

Déclarer la Vole est un moyen assuré de faire taire les autres qui sont forcés de permettre, manquant de moyen pour demander plus.

Il est impossible que deux déclarent la Vole d'un même coup, ou l'un ou l'autre auroit tort, parce que sans Spadille on ne peut profiter de ce quatrieme moyen, or il n'y a qu'un Spadille dans le jeu: deux personnes ne peuvent donc en même tems avoir jeu convenable pour cet effet.

On peut déclarer la vole en Médiateur ou en Sans-prendre.

On déclare la vole en Médiateur lorsque l'on a dans son jeu de quoi faire neuf mains, & que l'on apelle un Roi pour se procurer la dixiéme. Ce moyen n'est pas généralement admis ; nous en spécifierons cependant le paiement.

On déclare la vole en Sans prendre, lorsque l'on n'a pas besoin d'apeller de Roi, & que l'on a ses dix levées en main, quoique ce moyen ait rarement lieu, il doit être admis lorsqu'il se trouve.

ARTICLE SECOND.

De l'entreprise de la vole.

Entreprendre la vole, est lorsque par demande, par Médiateur ou par Sans-prendre, le Joueur a six levées, sans que les adversaires en ayent aucune, & qu'il joue une septieme carte. La vole est dès-lors censée entreprise, quand même il ne l'auroit pas fait à dessein.

La différence qu'il y a entre déclarer & entreprendre la vole, est qu'on la déclare avant qu'il soit tombé la moindre carte, trouvant son jeu assez fort pour faire toutes les levées. L'une ou l'autre déclaration fait taire quiconque voudroit parler.

On ne l'entreprend que par événement, & souvent sans s'y être attendu : on comptoit s'en tenir à six levées ; mais telle ou telle carte tombée contre l'attente, en offre dix à faire ; dans cette espérance, après avoir gagné le jeu que l'on a demandé, c'est-à dire, ayant fait six mains, au lieu d'abatire les cartes, on passe outre : on en joue une septieme qui manifeste la volonté. Si les autres Joueurs ont cédé la permission de faire valoir le jeu, ce n'est qu'à la force du moyen que l'on a de-

mandé, & non par raport à l'entreprise de la vole. On ne les en a point prévenu Souvent même celui qui l'entreprend, étoit bien éloigné d'en avoir l'espérance.

SECTION TROISIEME.

De la façon de jouer les Cartes.

LA combinaison que nous avons fait des levées, nous en a fait espérer suffisamment pour réussir au moyen que nous avons demandé : mais il est sous-entendu que nous sçaurons jouer telle ou telle carte à propos : c'est maintenant ce qu'il faut aprendre.

Afin d'examiner par ordre ce que chacun des moyens prescrit aux Joueurs, selon les differentes circonstances qui peuvent survenir, je diviserai cette Section en trois Chapitres.

Je partagerai le premier en deux articles. Le premier article nous instruira de la conduite des Joueurs en demande, le second nous dévoilera les avantages qui ont fait établir les huit regles pour apeler un Roi préférablement à un autre.

Comme l'entreprise de la vole regarde également la demande & les autres moyens, j'ai jugé à propos d'en faire le sujet du second chapitre.

Le troisieme traitera de la conduite des Joueurs en Sans-prendre & en Médiateur, ce qui nous procurera deux articles pour ce Chapitre.

Je terminerai enfin cette Section en enseignant, comme je l'ai promis, un moyen de familiariser sans peine avec tout ce qui concerne le Médiateur.

CHAPITRE PREMIER.

De la conduite des Joueurs en demande, & de l'explication des regles établies pour l'apel du Roi.

ARTICLE PREMIER.

De la conduite des Joueurs en demande.

NOus avons déja dit que celui qui emploie le moyen de la demande, intéresse quelqu'un à son parti ; que les deux autres réunissent leurs forces contre ces Joueurs, & se regardent mutuellement comme amis. Voilà donc deux partis également partagés pour entrer en lice l'un contre l'autre. Le parti de l'Hombre peut être regardé comme agresseur, & celui de ses adversaires seulement comme défendant.

De cette considération se déduit naturellement la regle générale que j'établis comme le principe de toutes les autres.

Soit comme défendant, soit comme agresseur, n'ayez en vue que de favoriser votre ami, & d'oprimer vos adversaires. C'est dans cette regle que chacun doit puiser ses devoirs particuliers.

I. Pour se favoriser, il se faut connoître, se procurer cette connoissance ; premier devoir de tous les Joueurs.

II. Celui qui est apellé étant connu, doit aussitôt faire voir ce qu'il a de plus beau, tant en triomphes qu'en Rois.

III. N'ayant plus de triomphes, ni de Rois, l'apellé doit jouer une fausse s'il l'a seule d'une espece.

IV. N'ayant rien de beau, ni de fausses seules, il doit jouer dans la regle : c'est à dire, de la couleur du Roi apellé.

V. Quand l'apellé, immédiatement aprés son Roi, joue une fausse de la même couleur, l'Hombre ne doit pas compter beaucoup sur lui, mais il doit ménager son jeu.

VI. Quand l'apellé ayant joué une haute triomphe, la levée lui passe; il doit conclure que les Matadors sont dans les mains de son ami, & rejouer toujours atout.

VII. Si le demandant joue un petit atout avant de connoître son Roi, celui qui est apellé doit mettre sa plus haute triomphe. Ceux qui ne sont point apellés n'en doivent mettre au contraire que de médiocres.

VIII. Tant que l'on ne connoît point son ami, ou qu'on n'est point assuré qu'il a telle ou telle carte, il ne faut point lâcher de levées, de peur de favoriser un adversaire.

IX. Il ne faut jamais masquer son jeu en apel, sur-tout lorsque l'ami est en cheville.

X. L'apellé, d'abord aprés s'être fait connoître, doit jouer atout si l'hombre se trouve dernier.

XI. Dans cette place, l'apellé ne doit point épargner les triomphes lorsque c'est à lui d'entabler; il peut en jouer même avant son Roi.

XII. Si l'apellé connu pour tel, joue une petite triomphe, l'homme étant en cheville, celui-ci doit mettre sa plus haute, & en rejouer une petite si-tôt qu'il entre en jeu.

XIII. Le premier des défendans qui entre en jeu, doit entabler une fausse seule s'il l'a; ensuite le Roi dont il a la Dame, en troisiéme lieu, la couleur dont il a le moins de fausses.

XIV. Il faut toujours jouer à son ami la couleur qu'il a demandée.

XV. L'ami étant en cheville, lorsqu'une cou-

leur a été jouée deux ou trois fois, on en doit changer.

XVI. Lorsqu'on obéit à quelque couleur que ce soit, il ne le faut faire qu'avec les plus basses cartes.

XVII. Si l'ami est dernier, plus une couleur a été jouée, plus il faut y insister.

XVIII. Quand une couleur a déja été jouée plusieurs fois, & que l'on se trouve en cheville, il faut couper avec de hautes triomphes, ou se préparer des renonces à une autre couleur.

XIX. Il faut, lorsqu'on défausse, commencer par la couleur dont on a le moins de cartes, & celle à laquelle coupent les adversaires.

XX. Il faut toujours continuer à se défausser de la même couleur, jusqu'à ce qu'on n'en ait plus.

XXI. Il faut bien remarquer si l'ami a des renonces, ou s'est défaussé de quelque couleur, afin de lui en jouer.

XXII. Il faut faire attention aux renonces des adversaires, & de quelle couleur ils se défaussent, afin de s'abstenir d'en jouer.

XXIII. Si l'on a une Dame gardée, ou deux cartes entre lesquelles on ait un Roi à craindre, il faut mettre ses adversaires en jeu par une autre couleur, afin de les voir venir à celle-ci.

XXIV. Il ne faut jamais tirer sa carte avant que sa tour de jouer soit venu.



EXPLICATION DES REGLES

Pour la conduite des Joueurs en demande.

LA premiere regle * particuliere que nous avons établie, regarde les quatre Joueurs, elle enjoint à chacun d'eux de faire connoître le plutôt qu'ils le peuvent de quel parti ils sont. Sans l'observation de cette regle, les amis s'oprimeroient souvent, bien loin de se favoriser. Le premier but ne doit donc tendre qu'à se procurer cette connoissance; mais le moyen d'y parvenir est particulier à un chacun.

L'apellé, si tôt qu'il *est en jeu*, (c'est-à-dire, si-tôt qu'il a fait une main, ou bien lorsque c'est à lui d'entabler comme premier) doit avant tout jouer le Roi qui a été apellé: on ne peut plus le méconnoître. S'il se trouvoit dans le cas de la XIe. regle, il pourroit la suivre.

L'hombre étant en jeu avant que l'apellé ait pu se faire connoître, doit jouer une fausse de la couleur du Roi qui a apellé: celui à qui passera la main sans qu'elle soit coupée, peut être certainement regardé comme ayant le Roi en question, quand même il n'auroit fait la levée qu'avec le valet ou autre carte moindre. Voyez *l'explication de la VI. regle.*

L'un des deux adversaires se fait connoître pour n'être pas le Roi apellé, si-tôt qu'il entable une couleur autre que celle de ce Roi.

L'autre adversaire est connu pour tel en rejouant de la même couleur qu'a entablé son ami, parce que l'ayant reconnu, il doit se comporter avec lui ainsi que le prescrit la regle quatorzieme.

* Premiere regle.

* Nous ne pouvons passer outre, sans faire voir l'utilité de la troisieme des regles établies pour le choix d'un Roi, page 69. Cette regle nous dit : *N'apellez que par nécessité un Roi à la couleur duquel vous êtes en renonce.*

Si l'hombre a renonce à la couleur du Roi qu'il apelle, il est évident qu'il ne peut point dès-lors se procurer la connoissance de son ami. S'il survient une levée à prendre ou à lâcher, avant que l'apellé ait occasion de se faire connoître, l'hombre sera fort embarrassé & en risque de faire l'un ou l'autre mal-à-propos. La regle en question a donc été établie, afin que le demandant soit toujours en état de connoître par lui même son Roi.

En second lieu, ayant renonce à une couleur, s'il n'en apelle point le Roi, il le coupera, s'il se trouve dans le jeu des adversaires, ou se défaussera si ce Roi est dans la main de son ami.

Suposons cependant que celui qui demande n'ait pu se dispenser d'agir contre cette troisieme regle. Lorsqu'il sera en jeu, rien ne pourra mieux lui dénoter son ami que de jouer un petit atout.

Cet expédient peut ne pas réussir, & même devenir nuisible, quoique ce moyen soit le plus sûr après le premier. Voyez *l'explication de la regle VII.*

II. La seconde regle prescrit à l'apellé qui est connu pour tel, de faire voir ce qu'il a de plus beau, commençant par jouer les Matadors s'il en a, ensuite les Rois. En jouant les Matadors, il tire les triomphes des mains adverses, & assure son jeu & celui de l'hombre. Il est cependant un cas où l'apellé retire plus d'avantages en jouant une petite triomphe avant ses Matadors. Voyez *l'explication de la regle XII.*

N'ayant joué qu'un Matador inférieur ou autre carte haute, si la levée passe à l'apellé, il a lieu de

* Explication de la troisieme regle pour le choix d'un Roi.

croire que les triomphes supérieures sont dans les mains de son ami, & de se comporter en conséquence de la *sixieme regle*.

L'apellé doit jouer les Rois qu'il a avant ses fausses, parce que si l'un des adversaires entabloit une fausse de la couleur d'un de ces Rois, l'hombre ne manqueroit point de se conformer à la huitieme regle, c'est à dire, de coûper s'il avoit renonce à la couleur jouée; ne sçachant si le Roi est dans la main de son ami, ou dans celle de l'adversaire que je supose tous les deux rester à jouer après lui.

III. Après les hautes triomphes & les Rois, ou n'ayant ni l'un ni l'autre, l'apellé doit jouer une fausse s'il l'a seule d'une couleur, parce que l'hombre se comportera en conséquence de la *regle quatorzieme*.

IV. L'apellé fait connoître qu'il n'a ni hautes triomphes, ni rois, ni fausses seules, lorsqu'il *joue à la regle du demandant*, c'est-à-dire, une fausse de la couleur du Roi apellé : c'est sa derniere ressource.

Il doit jouer de l'espece du Roi apellé préférablement à toute autre couleur, parce que le demandant, en choisissant un roi plutôt qu'un autre, est censé avoir suivi la premiere ou la seconde regle qui lui sont prescrites : L'apellé en jouant de cette couleur, la carte qui se trouve Roi s'il l'a, ou bien une fausse, lui procure l'avantage dont il est fait mention dans l'explication de la quatorzieme regle.

V. Quand l'apellé, immédiatement après son Roi, joue une fausse de la même espece, l'hombre alors ne doit pas compter beaucoup sur lui, mais il doit ménager son jeu, étant certain que les Matadors & les Rois qui ne sont pas dans sa main, sont dans celle de ses adversaires, puisque son ami lui donne à connoître qu'il n'en a point.

Pour ménager son jeu, l'hombre doit jouer ses Rois, afin de ne pas donner le tems à ses adver-

faires de n'y faire des renonces, pour les couper ensuite.

Après ses Rois, l'hombre doit jouer de la couleur dont il a le moins de fausses ; il est une occasion où il doit commencer par ses fausses, avant de jouer ses Rois. Voïez *l'explication de la vingt-troisiéme régle.*

VI. L'apellé ayant joué une haute triomphe, suposons Baste, doit conclure si cette levée lui passe, que les triomphes supérieures sont dans le jeu de son ami ; car les adversaires n'auroient pas eu la complaisance de lâcher cette main. Il doit alors continuer de jouer atout, tant que les levées lui passeront.

Lorsqu'en cheville une personne fait une levée avec une carte, dans la couleur de laquelle il y en a encore de supérieures sur le jeu ; on peut regarder comme certain que ces cartes supérieures sont ou dans le jeu de celui qui emporte la levée, ou dans la main de son ami, qui sans doute n'a pas voulu prendre.

C'est fondé sur cette raison que j'ai dit dans l'exemple de la premere regle, que l'hombre ayant joué une fausse de la couleur du Roi apellé, peut conclure que celui qui fait cette levée en cheville avec le valet ou autres moindres, a certainement toutes les cartes en cette couleur, continue jusqu'au Roi : car il n'auroit pas mis le valet, mais le Roi s'il eût eu lieu de craindre la Dame dans le jeu de celui, ou de ceux qui restoient à jouer après lui.

VII. Si le demandant joue un petit atout avant de connoître son Roi, il faut croire qu'il a apellé en renonce. Celui qui connoît être son ami, doit faire son possible pour emporter cette levée ; pour cet effet, il doit mettre ce qu'il a de plus fort en atouts.

Si la levée ne lui reste pas, & qu'il ne puisse par-

conséquent jouer le Roi pour se faire connoître ; il est cependant reconnu pour ami de l'hombre, parce que s'il eût été adversaire, il n'auroit mis que ses moindres triomphes ainsi que l'ordonne cette même regle.

En concluant par l'exécution de cette regle ; que tel ou tel est apellé, on se trompe toujours lorsque l'apellé & un des défendans ont été forcés d'y contrevenir. Par exemple, je supose qu'un des défendans n'ait pour toutes triomphes qu'une haute au-dessous cependant des Matadors, il ne peut mettre de petits atouts, puisqu'il n'en a point : il n'a pas aussi le droit de renoncer, il est donc obligé de mettre le haut atout. Celui qui est apellé, doit prendre au dessus : s'il ne le peut pas, son jeu est de ne mettre qu'une basse triomphe. Dans ce cas, l'Hombre conclura faussement que celui qui a mis la haute triomphe est son ami ; & à tort regardera comme adversaire celui qui n'en a mis qu'une basse.

Ce moyen de connoître son ami, est donc bien plus incertain pour l'Hombre, que celui qu'il auroit eu en apellant un Roi, à la couleur duquel il n'auroit point été en renonce.

Quand le demandant commence par jouer un petit atout sans que son ami soit connu, ses adversaires sont dans le cas de se piller mutuellement. Si l'un d'eux met le Roi, le jeu de l'autre sera de le prendre s'il le peut, étant dans le cas de la *huitiéme regle*. C'est pour éviter cet inconvénient que cette regle ordonne à ceux qui ne sont point apellés, de ne mettre que de basses triomphes, ou de faire la levée avec spadille.

Celui qui se voit apellé, doit jouer sa plus haute triomphe, afin de faire la main, ou du moins que les adversaires ne la fassent qu'à bon compte. Les défendans voyant une haute triomphe mise sur la petite de l'Hombre, doivent prendre au dessus s'ils le peuvent, & regarder comme ami de l'Hombre

déclaré celui qui a joué cette haute triomphe, quoique cela ne soit pas toujours certain, ainsi que nous venons de le faire voir.

Quand l'appellé a joué Baste ou Ponte, & que la levée lui passe, il est dans le cas d'exécuter la sixiéme regle ; mais auparavant il doit jouer son Roi, afin d'ôter à l'Hombre tout sujet de défiance.

VIII. Tant que l'ami n'est point connu, & que l'on n'est point assuré qu'il a telle ou telle carte supérieure, il ne faut point lâcher de levées, crainte de favoriser un adversaire.

Cette regle confirme que l'on ne doit jamais mettre de hautes triomphes ; lorsque l'on peut soupçonner que l'ami duquel on n'est point encore connu, reste à jouer : elle ordonne à cet ami de prendre au-dessus ; & si le premier jouoit ses plus hautes, il en résulteroit de-là que les deux amis se tireroient leurs plus belles triomphes, ce qu'ils doivent éviter.

Ceux qui se voyent apellés, n'ont pas moins tort de jouer Manille ou Baste avant le roi, parce que l'Hombre qui ne les connoît pas, doit agir conformément à cette regle. S'il lâchoit, les défendans, dans l'espérance que l'Hombre les prendroit pour amis, joueroient de tems en tems ces Matadors, trouvant par-là le moyen de s'en assurer la levée.

IX Lorsque l'ami est en cheville, il ne faut point masquer son jeu ; ainsi l'on auroit tort de jouer un valet dont on auroit la séquence ; parce que celui avec lequel on est, se trouvant y avoir renonce, auroit raison de couper, ayant lieu de croire les cartes supérieures dans les mains de ses adversaires. C'est une triomphe qu'on lui fait perdre, puisque cette levée sans cela seroit venue au même parti : cette faute ne vient que parce que le premier a masqué son jeu, & qu'il n'a pas com-

mencé par jouer le Roi: outre que son ami n'auroit pas perdu sa petite triomphe, il auroit encore eu l'avantage de se préparer des renonces en se défaussant.

Ce que je viens de dire du valet doit s'entendre de toutes autres cartes que l'on auroit continuées jusqu'à celle qui se trouve Roi.

X. Si l'hombre se trouve dernier, l'apellé, après s'être fait connoître, doit aussi-tôt jouer atout, n'eût il qu'une triomphe; il tire par là celles des défendans qui, pour forcer l'hombre, doivent mettre leurs plus hautes. S'ils n'en mettoient que de médiocres, il en coûteroit moins pour faire la levée au-dessus d'eux, & les Matadors resteroient pour faire tomber les hautes qu'ils auroient crû épargner.

L'hombre toujours supofé dernier, l'apellé doit jouer les Matadors qu'il peut avoir avant les petites triomphes, parce qu'en jouant ses Matadors il remplit la seconde regle. S'il ne jouoit qu'un petit atout, il donneroit à croire à l'hombre qu'il n'a point de Matadors, puisqu'il ne les lui a pas fait voir; erreur qui seroit préjudiciable au parti, en ce que si l'hombre avoit peu de jeu, pour le ménager trop, il se mettroit en danger de le perdre; & s'il avoit jeu de vole, il ne la tenteroit point, croyant les Matadors dans des mains adverses. Si son ami les eût joués, la vole auroit été assurée, parce qu'après les Matadors, cet ami n'auroit point manqué de rejouer un petit atout, ce qui auroit entiérement affoibli les adversaires.

Si l'apellé n'a point de Matadors, il doit jouer une petite triomphe préférablement à une médiocre, parce qu'il ne lui est pas fort important de faire connoître celle-ci. D'ailleurs le petit atout forcera également les adversaires, & le médiocre lui pourra servir dans quelque occasion où le petit lui auroit été inutile.

XI. La même circonstance subsistant toujours, c'est-à-dire, l'hombre étant dernier eu égard à celui qui est apellé, celui-ci ne doit jamais hésiter à jouer de petites triomphes, même avant son Roi. Cette façon le fait assez connoître, un autre qu'un ami se donnant bien de garde de se comporter ainsi. Si-tôt que le demandant entre en jeu, il ne manque pas à jouer de la couleur dont il a apellé le Roi. Celui qui a ce Roi, fait la levée selon les aparences, & peut encore jouer une ou deux fois atout, principalement s'il a lieu de croire les supérieures dans le jeu de l'hombre. Il épuise par ce moyen les défendans des triomphes qui auroient pû leur servir à couper. L'apellé doit neanmoins ménager ses atouts, de façon qu'il en garde quelqu'un pour couper, sur-tout s'il a des renonces, ou qu'il soit prét à se défausser en quelque couleur.

XII. Lorsque l'Hombre est en cheville par raport à son ami, celui-ci après s'être fait connoître doit jouer un petit atout plutôt que ses Matadors. Comme c'est le seul cas où il doive jouer ainsi, l'Hombre en conclut certainement qu'il a un Matador: en conséquence, celui-ci met sur le petit atout ce qu'il a de plus haut, afin de faire la levée, & d'abord qu'il est entré en jeu, il joue un autre petit atout, par ce moyen les demandans passent leurs adversaires en revue & leur tirent les meilleures triomphes.

Cette façon de jouer est d'autant plus avantageuse que les Matadors de celui qui est apellé sont plus forts.

XIII. Le premier des défendans qui entre en jeu, se fait connoître pour tel, quand même le Roi n'auroit pas paru, en jouant toute autre couleur que celle de ce Roi. Son jeu est de jouer une fausse s'il l'a seule. S'il n'en a point, ou après l'avoir jouée, il doit jouer le Roi dont il a la Da-

me, ou la couleur dont il a le moins de fausses, nous verrons dans la regle suivante quel avantage il retire de celle-ci.

Quelquefois le premier des défendans qui entre en jeu, doit jouer un petit atout, par exemple, lorsque le Roi n'est point encore connu, & que l'Hombre se trouve immédiatement à sa droite. Celui-ci ne connoissant point son ami, & encore moins quelles sont ses forces, prend avec ce qu'il a de plus haut pour l'ordinaire. Cependant je lui conseillerois plûtôt de mettre sa moindre triomphe, & de laisser aller cette levée, laquelle pourroit être faite par son ami.

XIV. Lorsqu'un des joueurs en premier a joué une fausse, celui qui le reconnoît pour ami, doit si-tôt qu'il entre en jeu, jouer de cette même couleur, ayant lieu de croire que son ami ne l'a point entablée sans de bonnes raisons. Ainsi dans la régle précédente, le premier des défendans joue une fausse parce qu'il l'a seule, son ami fait donc son avantage en rejouant de cette couleur, puisqu'il lui procure le moyen de se défausser ou de couper.

Si l'un des joueurs a joué un Roi, son ami doit également jouer de la couleur de ce Roi. En un mot, cette regle exige toujours que l'on donne à son ami ce qu'il demande, & *la couleur qu'il demande*, est celle qu'il entable ou dont il apelle le Roi.

OBSERVATION.

Celui qui est apellé, peut abuser des deux régles précédentes, en jouant avant son Roi une fausse qu'il a seule. Chacun des défendans en particulier le regardera comme ami par cette façon de jouer; & l'un ou l'autre faisant la levée, ne manquera pas de rejouer de la couleur de cette

fausse en suivant la regle treizieme. Mais celui-là sera bien étonné s'il voit lâcher cette levée à l'Hombre, ou si on la coupe pour jouer le Roi apellé : il reconnoit alors, mais trop tard, le piége qui lui a été tendu.

Il est manifeste que cette ruse est quelquefois profitable à celui qui est apellé ; mais je conseille de ne la mettre en usage que très-rarement. Outre qu'elle est contre toutes les regles du jeu, d'avantageuse qu'elle seroit une fois, elle deviendroit dix fois pernicieuse : tant que le Roi seroit inconnu, on ne donneroit jamais de la couleur demandée par une personne que l'on sçauroit être dans la coutume d'user de ce détour. On craindroit toujours le piege. Il en est de toutes les regles du Médiateur de même que de celle ci : on ne gagne jamais à s'en écarter.

XV. Lorsqu'une couleur a été jouée deux fois, on ne la doit point jouer une troisieme, si celui du parti duquel on est, se trouve en cheville, parce qu'on le mettroit dans le cas d'être surcoupé.

On doit observer cette regle d'autant plus exactement, que l'on aura plus lieu de soupçonner que l'adversaire qui se trouve au-dessus de l'ami renonce à cette couleur.

XVI. Par exemple, la sezieme regle ordonne de n'obéir à quelque couleur que ce soit qu'avec les plus basses cartes, afin de garder les plus hautes qui pourront devenir Rois : Si l'on a remarqué que celui qui est au-dessus de l'ami a laché ses hautes, on peut regarder comme certain qu'il a renoncé à cette couleur, dans ce cas il faut exécuter plus scrupuleusement la quinzieme regle. A moins que les cartes que l'on auroit de la couleur déja jouée plusieurs fois ne fussent Rois : pour lors on en pourroit jouer même pour la quatrieme ou cinquieme fois, parce qu'alors l'ami est libre de couper ou de se défausser.

XVII. Lorsque l'ami se trouve dernier, la façon de se comporter à son égard est tout-à-fait différente; car plus une couleur est jouée, plus on y doit insister, sur tout si l'on sçait qu'il y a renonce. Il voit avant que de jouer ce que font ses adversaires, s'ils coupent, il les surcoupera : s'ils ne le peut pas, ou qu'ils ayent lâché la levée à son ami, il lâche également & se défausse en suivant la regle dix-neuvieme.

XVIII. Le devoir de ceux qui se trouvent en cheville, lorsqu'on insiste pour la troisieme ou quatrieme fois à jouer d'une même couleur, est de couper avec leurs plus hautes triomphes, afin de mettre celui qui les voit venir hors d'état de surcouper.

S'ils n'ont point de hautes triomphes, ils doivent compter les cartes qui sont déja tombées en la couleur que l'on joue. S'il ne reste plus que celle qui est sur le jeu, je leur conseille de lâcher, ils retireront plus d'avantage à se défausser, qu'à couper d'une petite ou d'une médiocre triomphe, qui selon les aparences, ne leur procureroit pas la levée. S'il restoit encore plusieurs cartes de la même couleur que celle à laquelle on insiste, ils doivent alors couper avec un petit atout seulement, pour ôter la main à celui qui les persécute; lequel ne manqueroit point, si on lui lâchoit, d'agir en conséquence de la dix-septieme regle, c'est-à-dire, de donner toujours de cette même couleur.

XIX. La couleur dont on doit se défausser en premier lieu, est celle dont on a le moins de cartes, parce qu'on est plutôt parvenu à la renonce qui est le but où tend une personne qui se défausse. S'il étoit indifférent par le nombre égal que l'on auroit de cartes en plusieurs couleurs de se défausser de celle-ci ou de celle-là, il le faudroit faire préférablement de celle où coupant les adversaires

faires, afin de pouvoir les furcouper, ou bien de celle dont on leur prévoit les Rois, pour avoir ensuite le plaisir de les couper.

XX. Lorsque l'on a commencé à se défausser de quelque couleur, il ne faut point se défausser d'une autre que l'on n'ait renonce à la premiere. Il est évident qu'en se défaussant de deux couleurs à la fois, on seroit le double de tems à parvenir à une seule renonce.

XXI. Lorsqu'on a remarqué qu'un Joueur se défausse de quelque couleur, il faut conclure qu'il le fait en conséquence de la regle précédente. C'est pourquoi celui qui est de son parti, ne doit pas manquer si-tôt qu'il entre en jeu de jouer de cette couleur, peut-être le trouvera-t-il déjà parvenu à renonce; du moins il lui facilitera le moyen d'y parvenir.

Si l'ami s'étoit défaussé de deux couleurs, ce ne seroit point un embarras pour celui qui auroit à jouer. La regle précédente a dû l'instruire de ce qu'il a à faire: il est évident, puisque son ami s'en est allé d'une seconde couleur, qu'il a renonce à la premiere; il ne doit donc point hésiter à jouer celle-ci préférablement à celle dont l'ami se défait encore, parce qu'il n'est pas assuré qu'il soit parvenu à renoncer en cette derniere couleur.

XXII. Les mêmes raisons qui nous engagent à donner à notre ami ce qu'il demande, nous prescrivent un devoir tout oposé à l'égard de nos adversaires; nous avons vu qu'il étoit avantageux de jouer dans les renonces de notre ami, & de la couleur dont il s'en va; il est donc évident qu'il faut bien prendre garde à la couleur où l'adversaire tend à se faire des renonces, & encore plus à celles qu'il s'est déjà procurées afin de se dispenser d'en jouer autant qu'il est possible.

Un cas cependant peut permettre d'agir contre cette regle; & même la dix-septieme ordonne de

le faire ; sçavoir, lorsqu'on est assuré que celui dont on a les intérêts à ménager a également renoncé à cette couleur, & qu'il se trouve en place de passer les adversaires en revue.

XXIII. Lorsque l'on a deux cartes entre lesquelles on craint un Roi, il est avantageux d'attendre, & de voir venir à cette couleur. Si j'ai, par exemple, le Roi & le valet de cœur, je dois, autant que je puis, me dispenser d'attaquer à cette couleur, afin de me procurer le valet Roi. Cette espérance fait que je ne suis pas blâmable de m'écarter de la seconde regle, sur-tout si j'ai lieu de pratiquer la troisieme. Si je jouois mon Roi, celui qui auroit la Dame la garderoit & obéiroit avec une petite carte de la couleur demandée. La Dame par conséquent lui resteroit supérieure à mon valet. Si j'attends au contraire à voir venir en cette couleur, si celui qui a la Dame peut se trouver au-dessous de moi, il la mettra pour me forcer ; la prenant du Roi, le valet que j'ai devient la carte supérieure de sa couleur. Il faut raporter cet exemple à toutes les circonstances qui y peuvent avoir raport.

Spadille & Baste prescrivent le même devoir : il faut se laisser attaquer en triomphe, parce que celui qui a Manille, la met afin de *forcer*, & Baste alors est le Maître du jeu. Cette attention confirme la raison que l'on a eue d'établir les régles X. & XI. Il est évident que l'on doit également attendre à voir venir à la couleur dont on a la Dame gardée, parce que sur le Roi joué, on obéira avec la garde de la Dame, & celle-ci se trouvera Maîtresse de sa couleur.

Si l'ami se trouvoit dernier, & que l'on n'eût rien de mieux, on devroit jouer la garde de sa Dame, parce que les adversaires se trouvant en cheville, quand même ils auroient le Roi & le valet, mettroient le premier, crainte de trouver la Dame dans les mains de celui qui reste à jouer.

après eux. Si les adverſaires avoient cependant quelque lieu de ſoupçonner cette façon de jouer, ou s'ils n'avoient que cette reſſource pour faire perdre, leur jeu ſeroit de *coſter*, c'eſt-à-dire, qu'ayant le Roi & le valet, ils ne devroient mettre que ce dernier ; il eſt quelquefois utile de coſter comme on vient de le voir ; mais très-ſouvent on trouve la Dame dans les mains de celui qui eſt encore à jouer, & alors on ne fait ni le valet, ni le Roi, parce qu'il eſt ſouvent coupé, lorſque l'on joue de ſa couleur pour la ſeconde fois.

Comme on riſque toujours en coſtant, je conſeille de ne mettre en uſage cette façon de jouer que lorſqu'il s'agit de remettre un jeu déſeſpéré.

Celui qui a Manille gardée d'une ſeule triomphe, ſe trouve dans le même cas de celui qui a la Dame gardée : mais il doit connoître ce qu'il a à faire, puiſque nous lui avons preſcrit des devoirs particuliers ſuivant les différentes circonſtances : nous ajouterons ſeulement ici que ſi Manille ſe trouvoit gardée entre les mains d'un des défendans qui ſeroit en cheville, celui-là devroit bien ſe donner de garde de couper, crainte qu'étant ſurcoupé, le Joueur n'allât tirer ſpadille, & faire tomber la Manille qui ſe trouveroit dégardée.

Lorſque l'on a Manille ou Baſte ſeul, il faut couper avec ce Matador ſi l'occaſion s'en preſente, parce qu'on doit craindre de le voir forcé par Spadille, & alors on auroit perdu l'occaſion de faire une levée, ou du moins de forcer pour favoriſer le jeu de ſon ami.

XXIV. Il ne faut jamais tirer ſa carte avant que le rang de jouer ſoit venu : un peu d'attention en va faire voir la conſéquence. Je ſupoſe que l'on ait déjà joué d'une couleur, & que l'on en rejoue pour la ſeconde ou troiſieme fois, je renonce à cette couleur, mais je ne ſçais ſi je dois couper d'une haute ou d'une baſſe triomphe. Si

je croyois que celui qui est après moi eût de la couleur jouée, je ne mettrois qu'un bas atout. Dans ce doute, je lui vois une carte en main, ou à demi-tirée de son jeu. Mon doute est aussi tôt levé, & je conclus qu'il a de la couleur demandée. S'il n'en avoit pas eu, il auroit attendu que j'eusse joué pour sçavoir ce qu'il auroit à faire, & par conséquent il n'auroit pas été dans le cas de préparer une carte.

ARTICLE SECOND.

Explication des Regles établies pour l'apel du Roi en demande.

AYant fait connoître quelle doit être la conduite de chacun des Joueurs, lorsque le moyen de la demande est employé, on va comprendre facilement quelle est l'utilité des regles établies pour choisir un Roi préférablement à un autre.

* La premiere & la seconde regle ordonnent d'apeller le Roi de la couleur avec laquelle on est en regle, ou du moins de la couleur dont on a le moins de cartes, parce qu'il est plus facile de s'y faire des renoncés, & que celui qui est apellé, jouera certainement de cette couleur selon ce qu'il lui est enjoint par les regles quatrieme & quatorzieme.

En expliquant la premiere regle de l'article précédent, je n'ai pu me dispenser d'anticiper sur celui-ci l'explication de cette troisieme regle: on peut la consulter pag. 99.

† Dans la combinaison du jeu, nous regardons les Rois comme autant de levées; mais s'ils sont coupés, notre compte ne se trouve plus pour l'or-

* Premiere & seconde.

† Quatrieme en Demande & en Médiateur.

ſitaire : il eſt de notre intérêt de l'éviter, c'eſt ce que nous faiſons en apellant un Roi de couleur rouge, parce qu'il faut moins de tems aux adverſaires pour ſe faire des renonces en noir, y ayant une fauſſe moins qu'en rouge ; par conſéquent les choſes étant égales d'ailleurs, l'hombre doit apeler le roi de la couleur rouge préférablement à celui de couleur noire ; ayant moins lieu de craindre qu'on le coupe.

V. La cinquieme regle nous preſcrit d'apeller le roi de couleur noire, ſi nous en avons la Dame, & que nous n'ayons en rouge que le Valet ou autre carte inférieure ; quand même nous ſerions dans le cas de la regle précédente ; c'eſt-à-dire, ayant égal nombre de fauſſes en l'une & l'autre couleur.

En ſuivant la quatrieme regle, nous trouvons moins d'avantages que dans l'exécution de celle-ci. Si nous avons la Dame ſeule, & que nous la jouions, notre ami peut, s'il le juge à propos, nous lâcher cette main, le Roi lui reſte alors, qui nous en fait eſpérer une autre. Si nous avons la Dame gardée d'une ou de pluſieurs autres cartes, & que nous jouïons une des baſſes, l'apellé prend du Roi, & notre Dame reſte maîtreſſe de cette couleur. L'avantage que nous procurent deux Rois, doit faire oublier tant en demande qu'en Médiateur ; c'eſt que nous avons dit dans la *quatrieme regle*.

VI. On ne peut apeller le Roi de la couleur en laquelle on joue, parce que ce Roi procureroit non-ſeulement avantage comme Roi, mais encore comme triomphe.

VII. Les quatre premiers moyens de faire valoir le jeu, permettent à celui qui en uſe d'emprunter du ſecours : ce ſecours dépend de tel Roi qu'il veut nommer. S'il a les quatre Rois, il en peut apeller un, mais perſonne ne le ſecourera, puiſque le Roi apellé eſt dans ſon jeu. Il trouvera dans cha-

cun des trois autres Joueurs autant d'adversaires ; & sera obligé de faire seul six levées, soit qu'il ait apellé le Roi en demande, ou qu'il l'ait apellé comme médiateur. Puisqu'il se juge en état de vaincre seul trois adversaires, il est évident qu'il auroit beaucoup plus d'avantage à jouer sans prendre, ce moyen supérieur n'exigeant pas davantage de lui, & produisant une rétribution plus considérable.

On peut dire que la permission accordée par cette regle, est plutôt une punition qu'un avantage, en ce qu'elle n'a que très-rarement lieu de bonne volonté, mais que la distraction fait quelquefois apeller un Roi que l'on a dans son jeu croyant en apeller, ou en avoir un autre. Comme on a eu le pouvoir d'en agir ainsi avec réflexion, on ne peut plus se dédire.

VIII. Celui qui demande un des quatre premiers moyens ayant les quatre Rois dans son jeu, ne pourroit point profiter du secours que ces moyens accordent, puisqu'il seroit obligé de faire seul autant de levées qu'en jouant sans prendre. Il en pourroit au contraire profiter s'il eût un Roi de moins. Mais comme il n'est pas juste que pour avoir trop beau jeu, il soit privé d'un plaisir qu'il auroit pu se procurer avec un moindre, on lui a accordé la permission d'apeller une Dame.

OBSERVATION.

Si avec trois Rois on avoit cinq levées à espérer, en établissant pour triomphe la couleur dont on n'a pas le Roi ; on ne peut apeller celui-ci, ni apeller de Dame, parce qu'il faut, en suivant la méthode observée jusqu'ici, avoir pour cet effet les quatre Rois. On est donc forcé de passer avec si beau jeu, puisque tout secours est interdit. Nous avons vu cet inconvénient mitigé

lorsqu'il ne manque aucun Roi ; je crois qu'il seroit également juste de le mitiger dans cette circonstance, qui est la seule où le Joueur soit privé des quatre premiers moyens. La liberté d'apeller une Dame peut, je crois, être accordée. Cette liberté regarde également tous les Joueurs, & augmente la facilité que chacun doit avoir, de mettre à profit tout jeu jouable. Je fais cette observation, parceque je trouve l'égalité du jeu blessée dans l'ancien usage.

CHAPITRE SECOND.

Quelle doit être la conduite de ceux qui entreprennent la vole.

NOus avons dit que la vole étoit entreprise dès la premiere carte que l'on jouoit après avoir fait ses six mains, sans que les adversaires en ayent fait une.

I. Si c'est l'apellé qui a fait la cinquieme main, c'est à lui de jouer pour la sixieme, & alors il doit mettre l'hombre en état de faire cette levée, à moins que son jeu ne lui fasse espérer certainement la vole.

II. Si l'hombre ne se trouve pas jeu de vole, il doit prendre cette sixieme levée & abattre.

III. Si au contraire l'hombre espere la vole, il doit lâcher cette sixieme main à l'apellé. Celui-ci d'abord que le demandant lui a lâché la sixieme main, doit sans hésiter entreprendre la vole, quelque peu de jeu qu'il lui reste. Si elle ne réussit pas, c'est alors de la faute de l'hombre qui devoit observer la *seconde regle.*

IV. Lorsque l'on est dans le dessein d'entreprendre la vole, il faut tirer les Triomphes qui pourroient être restées aux adversaires, & qui leur serviroient à couper.

V. Les Défendans qui craignent la vole, doivent se défausser avec plus d'exactitude que dans toute autre occasion, de la couleur où renoncent les Joueurs. Ils ne doivent pas hésiter à s'en aller des Rois qu'ils ont en cette couleur, afin de conserver les Dames secondes, & les Valets troisiemes de l'espece dont on n'a point encore joué, & à laquelle ils ont lieu de croire que les Joueurs veulent se faire des Rois.

VI. Il est trois cas qui excluent les Joueurs du droit de vole.

1°. Lorsque la sixieme levée faite, le Roi apellé n'a pas été joué.

2°. Lorsque l'on joue comme forcés par Spadille.

3°. Si l'un des Joueurs a dit la moindre chose qui puisse intéresser le jeu.

Voyons pourquoi ces trois cas excluent les Joueurs du droit de vole.

Lorsque l'apellé se fait connoître sans jouer le Roi. S'il a, par exemple, la Séquence, & qu'il prenne avec le Valet, il a l'avantage de donner à entendre à son ami qu'il a encore la Dame & le Roi de cette couleur. S'il eût pris du Roi, l'Hombre ignoreroit que la Dame & le Valet sont dans sa main: or une seule carte connue Roi dans la main de l'ami, est suffisante pour faire gagner à l'hombre une vole qu'il n'auroit point tentée sans cette connoissance.

La seconde & la meilleure raison qui exclut du droit de vole quand le Roi n'a point paru, est que l'hombre pourroit refuser de payer la vole s'il la perdoit, disant que pour abattre & montrer son jeu, il n'étoit pas assez certain que celui qui avoit fait des levées fût son ami, puisqu'ayant été en occasion de jouer le Roi, il ne l'a point joué ainsi qu'il le devoit faire. La tranquillité & l'égalité du jeu exigeoient pour couper court à toute con-

testation, que l'on ôtât le droit de vole à ceux qui refuseroient de le payer s'ils perdoient, & qui pourroient quelquefois n'avoir pas reconnu pour ami celui qui a fait des levées.

II. Spadille forcé est exclus du droit de vole, pour compenser, par cette privation, l'avantage qu'il a de n'être point condamné seul aux frais de la bête.

La seconde raison est la certitude dans laquelle seroit l'apellé, que cette importante carte est dans le jeu de l'hombre, si elle n'étoit point encore jouée lorsqu'il voudroit entreprendre la vole.

III. Si l'Hombre & l'apellé disent la moindre chose qui puisse intéresser le jeu, les Défendans sont dans le droit d'abattre, & de ne point leur permettre d'entreprendre la vole. Si cette regle étoit ponctuellement observée, comme la beauté & la régularité du jeu l'exigent, il y a bien des Joueurs qui se trouveroient toujours dans le cas de l'exclusion.

Entrons dans le détail de cette regle, & examinons ce que les Joueurs peuvent dire capable d'intéresser le Jeu.

1°. Si un des Joueurs dès le commencement ou dans le cours d'un coup, menace les apellés de la vole.

2°. Si un des Joueurs avertit son ami que telle ou telle carte est Roi, il n'en faut pas davantage pour l'engager à couper, ou pour l'en empêcher, selon la circonstance.

3°. Si on avertit son ami que telle couleur a déja été coupée.

4°. Si lorsque l'ami doit jouer, on étale les levées faites sans qu'il l'ait requis. On le fait moins alors pour s'éclaircir de quelque doute, que pour lui donner lieu de faire des remarques que l'on croit avantageuses.

5°. Si l'on reprend l'ami qui se trompe en

comptant les triomphes ou autres couleurs joués.

6°. Si l'on se sert de plusieurs mots propres à encourager un Joueur & à le tirer de son incertitude, le ton dont ces mots sont prononcés, fait beaucoup plus que les mots eux-mêmes, & un ami qui en comprend facilement la signification, n'hésite point à agir conséquemment.

On ne peut pas empêcher celui du parti duquel on est, d'entreprendre la vole ; si on le faisoit par voies illégitimes, on seroit condamné à payer la bête, quand même on ne feroit qu'avertir celui qui est à jouer, que l'on a déja six levées de faites : c'est à lui de prendre garde à son jeu.

La crainte de la bête & de l'exclusion du droit de vole lie la langue à quelques-uns, mais la plupart de ceux qui ne sont retenus que par des vues si basses, ont recours à d'autres stratagêmes ; ils ont les yeux, les genoux, les épaules libres, ils ne manquent pas d'en faire usage : ils s'en font une telle habitude, qu'ils en accommodent au mieux les mouvemens avec ce qu'ils veulent exprimer ; on peut même dire que leur silence est expressif. Ces Joueurs frauduleux n'ont d'autre punition que le souverain mépris de ceux mêmes qui tirent parti de leur mauvaise foi. Ils ne sont point exclus du droit de vole, ni condamnés à la bête, parce que ce seroit une source de dispute trop fréquente.

En cas de vole, ainsi que dans toute autre circonstance, le médiateur exige sur le coup présent un silence scrupuleux, tant de Joueurs que des spectateurs qui ne doivent pas donner le moindre conseil, sans y être engagés du consentement unanime des Joueurs. L'attention nécessaire sur les coups de l'ami ou des adversaires deviendroit inutile, & l'on n'auroit besoin ni de son esprit, ni de son jugement, pour en tirer des conséquences justes, s'ils nous disoient ce que nous

avons à jouer, & ce qu'il faut ne jouer pas. Un seul mot qu'ils lâcheroient sur le coup suffit pour cela.

En supposant le silence sur les coups exactement observé, un défaut de mémoire ou d'attention pourroit à chaque instant faire faire des fautes considérables aux Joueurs ; mais pour obvier à cet inconvénient, le jeu accorde à chacun des Joueurs dans le moment actuel où il doit jouer, la permission de regarder dans toutes les levées, personne ne lui peut refuser cet examen. Par-là on peut s'instruire de ce dont on ne se souvient pas. On doit refuser de découvrir ses levées à celui qui voudroit l'exiger, quand c'est le tour d'un autre de jouer : cet examen, qui ne lui est nécessaire qu'à l'instant qu'il doit jouer lui-même, pourroit faire faire quelques remarques à un autre auxquelles il n'auroit point pensé sans cela.

Comme on ne peut faire de regles particulieres pour les mauvais Joueurs, les regles générales doivent toutes tendre à prévenir la mauvaise foi. C'est pourquoi si un Joueur, à son rang, vouloit voir ce qui est passé, & qu'au lieu de tourner les levées, il tournât le jeu de quelqu'autre qu'il trouveroit délaissé sur la table, ainsi que le sont ordinairement les levées faites ; les deux doivent être condamnés chacun à la moitié de la bête. Celui qui a découvert le jeu y est condamné, pour prévenir la mauvaise foi d'un Joueur qui seroit ravi de voir un jeu baissé pour en aller tourner les cartes, sous prétexte d'avoir pris ce jeu pour une levée. Celui qui a laissé voir son jeu sans l'en empêcher, doit partager la punition, à cause de sa négligence, & pour obvier au piége que l'on pourroit tendre par réflexion à ceux qui examinent les levées.

Si un Joueur, hors de son rang, tournoit un

jeu au lieu des levées, il feroit alors la bête seul, sans que celui dont il auroit découvert le jeu y fût condamné.

CHAPITRE TROISIEME.

De la conduite des Joueurs en sans-prendre, & en Médiateur.

ARTICLE PREMIER.

De la conduite des Joueurs en sans prendre.

La même regle fondamentale de notre conduite en demande, sert ici, à l'exception seulement que l'hombre n'a point d'amis à favoriser : tous les Joueurs sont contre lui, son but ne doit être que de leur ôter le moyen de lui nuire, & eux doivent faire ce qu'ils peuvent pour l'oprimer.

L'hombre parviendra à son dessein en suivant cet avis.

I. Commencez par jouer une ou deux de vos plus hautes triomphes.

II. Si les trois adversaires obéissent à atout, insistez-y davantage.

III. Si de la premiere fois que vous avez joué atout, un seul vous en a fourni, dispensez-vous de continuer cette couleur.

IV. Faites toujours ensorte de rester maître du jeu pour tenir votre adversaire en respect.

V. Si vous avez une dame gardée, ou deux autres cartes entre lesquelles vous ayez un roi à craindre, mettez vos adversaires en jeu par toute autre couleur, afin de les voir venir à celle-ci.

VI. Lorsque vous ne voulez plus jouer de

triomphes, jouez vos rois les uns après les autres.

VII. Vos véritables rois joués, il est quelquefois avantageux de revenir à la couleur où vous en auriez acquis d'accidentels.

VIII. Masquez votre jeu autant qu'il sera possible.

IX. Lorsque l'hombre prévoit par l'événement du jeu qu'il fera la bête remise, s'il a quelque ressource à espérer, il doit la tenter au hazard même de perdre codille.

X. Si vous ne pouvez jouer de rois accidentels, continuez de jouer la couleur à laquelle vous avez plus lieu d'en esperer.

XI. Quand une couleur est jouée pour la seconde ou troisieme fois, si vous soupçonnez des triomphes à ceux qui restent à jouer après vous, il faut lâcher ou couper avec ce que vous avez de plus haut.

XII. Ne tirez jamais votre carte qu'au moment de la jouer.

En observant ces regles, celui qui a demandé à jouer seul pourra parvenir à ses fins.

Prescrivons maintenant des regles à ceux qui défendent le jeu par le moyen desquelles ils puissent s'oposer au dessein de l'hombre.

I. Celui des défendans qui entre en jeu, doit jouer de la couleur dont il a le plus grand nombre de cartes, si l'hombre est en cheville.

II. Si l'hombre se trouve dernier, le défendant doit jouer de la couleur dont il a le moins de cartes.

III. Les défendans ayant égal nombre de cartes en rouge ou en noir, doivent jouer la couleur noire préférablement à la rouge, soit que l'hombre se trouve dernier, soit qu'il se trouve en cheville.

IV. Lorsqu'un des défendans a entablé une couleur, celui qui entre en jeu ne doit pas manquer à rejouer de la même.

V. Si celui qui est en jeu n'a pas de sa couleur que son ami demande, il doit considérer la place qu'occupe l'hombre à son égard, afin de se comporter suivant la premiere ou la seconde regle.

VI. Celui des défendans qui entre en jeu, après deux couleurs différentes entablées par ses amis, doit jouer celle qui a été demandée la premiere.

VII. Il ne faut point attaquer l'hombre par la couleur où l'on a lieu de croire qu'il se veut faire des rois.

VIII. Les défendans doivent se défausser de la couleur à laquelle l'hombre renonce.

IX. Celui qui est immédiatement au-dessus de l'hombre, doit s'en aller des plus hautes cartes avant les basses, de la couleur à laquelle l'hombre renonce.

X. Il faut toujours continuer de jouer de la couleur à laquelle l'hombre a lâché.

XI. Il faut remarquer si un des amis se défausse, ou renonce déja à quelque couleur, afin de faire succéder cette couleur à celle que l'on joue pour lors.

XII. Il faut bien faire attention à quelle couleur l'hombre se tient en garde, afin d'en conserver la dame gardée, ou le valet troisieme.

XIII Si un des défendans a une haute triomphe, qu'il prévoie être forcée à tomber, il doit s'en servir pour forcer l'hombre, si l'occasion s'en presente.

XIV. Les défendans ne doivent jamais masquer leur jeu.

XV. Si l'hombre a joué un atout médiocre, celui qui a des cartes beaucoup supérieures, doit lâcher s'il peut se dispenser d'obéir.

XVI. Si l'hombre commence par jouer un petit atout, les défendans doivent tâcher de faire

passer la main à celui qui se trouve placé à sa gauche.

XVII. Celui qui emporte la main sur ce petit atout, ne doit pas hésiter à jouer une autre petit atout, l'hombre se trouvant en cheville.

XVIII. Si un des défendans se trouve avoir les triomphes supérieures à celles de l'hombre, sans en avoir d'inférieures, il doit faire atout, ensuite jouer de la couleur où l'hombre renonce, afin de ne le pas mettre en jeu.

XIX. Quand l'hombre n'a plus de triomphes, les adversaires doivent se défausser tout autrement que ne leur prescrit la *regle huitieme*.

EXPLICATION DES REGLES établies en faveur de l'Hombre.

I. LA regle générale ordonne à l'hombre d'ôter à ses adversaires le moyen de lui nuire. Pour cet effet, il doit jouer ce qu'il a de plus hautes triomphes, si-tôt qu'il entre en jeu, si ses adversaires en ont de supérieures il ne fait pas la levée ; mais il a l'avantage de faire tomber un atout de chacun des jeux de ses adversaires.

II. Si chacun des trois adversaires a obéi au premier atout, l'hombre peut présumer que les triomphes sont partagées ; & jouer un second atout, même un troisieme. Quand après cela les défendans auroient renonce à ses rois, ils s'en feroient pas plus satisfaits, n'ayant plus de triomphes pour les couper, ni par conséquent pour surcouper.

III. Les deux regles précédentes font connoître sensiblement l'avantage que retire l'hombre en jouant souvent atout : cependant si de la premiere ou de la seconde fois il ne se trou-

ve qu'un des défendans à obéir, l'hombre dans ce cas doit conclure que les triomphes sont réunies en un seul jeu, & selon ses forces user de ménagement : il ne peut faire tomber ces atouts ainsi réunis, qu'il ne lui en coute autant & même plus qu'à ses adversaires, parce que celui de ses mêmes adversaires qui a dans son jeu les triomphes, le voit venir, & n'obéit aux plus hautes qu'il joue qu'avec ce qu'il a de moindre ; de façon que si l'hombre continuoit de jouer atout (IV.) le défendant se trouveroit bien-tôt maître du jeu, c'est à-dire, avec les atouts supérieurs, c'est ce que l'hombre doit particulierement éviter, en se conservant la supériorité, il tient son adversaire en respect, & ne le met pas dans le cas d'exécuter le conseil qui lui est donné dans la *regle dix-huitieme*.

V. Après que l'hombre a joué plusieurs fois atout, s'il lui reste encore deux triomphes & autant à l'adversaire, il n'est pas besoin de dire qu'il doit faire tomber les deux qui restent à l'adversaire, si elles sont inférieures aux siennes : mais s'il n'en a qu'une supérieure & l'autre inférieure, il doit en agir autrement. Par exemple, je supose la triomphe en pique ; qu'il en reste à l'hombre le valet & le cinq, & qu'un des adversaires ait encore le six & le trois. Voilà dans cette suposition deux cartes entre lesquelles l'hombre a un roi à craindre : s'il veut que ces deux cartes lui produisent chacune une levée, il faut qu'il joue d'une autre couleur ; afin qu'ayant mis ses adversaires en jeu, il les force de l'attaquer en triomphe ou en autre espece à laquelle (les choses disposées de la même façon) il auroit besoin de se faire deux rois. Si au contraire il attaque l'adversaire en cette couleur, celui-ci le voyant venir, ne mettra le six ou le trois qu'en conséquence du valet ou

du cinq qu'aura joué l'hombre. Il est évident que l'hombre ne pourra faire ses deux levées que je lui ai suposées nécessaires, au lieu qu'en mettant le défendeur dans l'obligation de l'attaquer à cette couleur, ses deux cartes se trouveront valables; parce que si l'adversaire l'attaque par le six, il prendra du valet, ensuite avec le cinq fera tomber le trois. S'il est attaqué par le trois, le cinq l'emportera, & le valet restera supérieur au six. L'avantage dans cette occasion n'est que pour celui des deux de l'hombre, ou du défendant qui oblige l'autre à l'attaquer à la couleur suposée.

Si l'hombre veut sçavoir pourquoi il doit se laisser attaquer à la couleur dont il a la dame gardée, qu'il consulte l'exemple de cette même regle qui fait la vingt-troisieme du premier chapitre de cette Section, page 127.

VI. L'hombre ne voulant plus jouer atout, doit jouer ses rois les uns après les autres, excepté celui dont il a le valet. La regle précédente ordonnant de se laisser ataquer à cette couleur.

VII. Nous lui conseillons de jouer ses Rois immédiatement après ses atouts, parce que les défendans ne se sont point encore défaussés, au lieu qu'ils en pourroient trouver l'occasion, & se procurer le droit de les couper, si l'hombre attendoit plus à les jouer.

Les véritables Rois joués, l'hombre par cette même raison que nous venons de raporter, doit jouer ceux que l'accident du jeu auroit pû lui procurer. S'il eût été obligé, par exemple, de jouer un Roi dont il auroit eu le valet, & que ce Roi eût fait tomber la dame: il doit jouer le valet qui est devenu Roi, s'il sçait que celui qui a lâché la dame n'a pas de triomphes; car s'il soupçonnoit qu'il en eût encore, il doit jouer

toute autre couleur, persuadé que l'adversaire n'a lâché la dame que parce qu'il l'avoit seule, que conséquemment il aura renoncé à cette couleur, & coupera le valet. Si l'hombre est assuré que celui qui a lâché la dame n'a plus de triomphes, il doit jouer son valet, ayant lieu de croire qu'un Joueur, renonçant déjà à cette couleur, les autres y obéiront, & que cette levée lui passera.

VIII. Si l'hombre avoit le roi & la dame, (ou deux autres cartes qui par l'événement du jeu se trouveroient avoir même valeur que celles-ci : par exemple, le valet & le sept en noir, le roi & la dame de cette espece n'étant plus sur jeu) il devroit jouer la dame auparavant le roi, s'il avoit lieu de soupçonner que ceux qui sont en cheville, renoncent à cette couleur. Il auroit l'avantage par-là de leur masquer son jeu ils lâcheroient cette levée, croyant le roi dans le jeu de leur ami qui est dernier à jouer. Il est facile de voir que cette façon ne masque le jeu que pour le coup présent, & découvre pour les suivans une carte qui seroit restée inconnuë sans cela.

Si l'hombre avoit la séquence, après avoir joué le roi, il pourroit craindre que l'on ne coupât la dame, ainsi il feroit très-bien de jouer le valet.

IX. Lorsque l'hombre trouve contre lui trop de forces, & qu'il prévoit la bête assurée ; si on joue une couleur dont il a le roi & le valet, il doit coster : c'est-à-dire, mettre le valet, pouvant croire la dame dans le jeu de celui qui a joué une petite de cette couleur. Si cela est ainsi, il fait une levée à laquelle il ne devoit pas s'attendre, qui remet son jeu, & le fait gagner. Il auroit perdu remise, s'il eût joué le roi, parce qu'il n'auroit certainement pas fait son valet. Si ce coup

ne réussit pas : c'est-à-dire, si la dame se trouve au-dessus de lui, la levée passera à son adversaire, & son roi qui n'auroit peut-être pas été coupé s'il l'eût mis de ce premier coup, pourra l'être lorsqu'il le mettra une autre fois. Il n'est donc avantageux de coster, ainsi que nous l'avons déjà dit, que pour remettre un jeu désespéré.

En hazardant de perdre codille, un jeu qui auroit certainement été perdu remise, non-seulement l'hombre ne risque pas beaucoup, mais il peut encore tirer de-là un fort grand avantage, puisque si le hazard lui réussit, il gagne ce qu'il auroit certainement perdu, s'il n'eût rien hazardé.

Lorsque l'hombre a joué atout autant de fois qu'il l'a jugé nécessaire, suivant les regles précédentes ; lorsqu'il a joué ses rois & les dames dont il a eu les rois, il doit continuer la couleur qui est la plus abondante dans son jeu, parce que c'est celle où il a le plus lieu d'espérer faire des rois par événement.

XI. L'explication de cette regle est absolument la même que celle de la dix-huitieme des regles pour la demande, page 96.

XII. Voyez l'explication de cette regle, page 99. *regle vingt-quatrieme pour la demande.*

EXPLICATION DES RÈGLES

établies en faveur des Défendans.

POur s'oposer au dessein de l'hombre, nous avons conseillé aux défendans de suivre certaines regles ; faisons-leur voir l'utilité de ces conseils.

I. Rien n'est plus avantageux pour les Joueurs que d'avoir des renonces, ainsi les défendans ne doivent avoir en vûë que de s'en faire à eux-mêmes ou d'en procurer à leurs amis. Celui d'en-

lui qui est immédiatement à la gauche de l'hombre, ne retire pas grand avantage des renonces qu'il peut se faire, parce que l'hombre le voit venir ; il doit avoir pour principale vuë d'en procurer à ses amis qui voyent venir l'hombre ; pour cet effet, il doit jouer de l'espece à laquelle son jeu lui fournit plus de cartes : plus il en a de cette espece, moins il s'en trouvera dans le jeu de ses amis, plus facilement par conséquent ils parviendront en renonce en cette couleur : peut-être même se trouvent-ils dès le commencement du jeu renonçant à cette espece.

II. Si au contraire celui des defendans qui est premier à jouer, se trouve immédiatement à la droite de l'hombre, alors il ne doit point penser à procurer des renonces à ses amis, que l'hombre verroit venir : la place qu'il occupe, rend les renonces qu'il se pourra faire à lui-même bien plus avantageuses pour son parti, c'est pourquoi il doit jouer de la couleur dont il a le moins, pour s'abreger le chemin qui peut le conduire à son but.

Celui des défendans qui est placé vis-à-vis l'hombre, ne se trouve immédiatement ni audessus ni au dessous de lui. Il a autant lieu d'observer la premiere que la seconde regle, ce n'est que l'accident du jeu qui peut lui rendre l'une plus avantageuse que l'autre.

III. Il faut se rapeller ici que la couleur noire fournit une carte moins que la rouge, c'est pourquoi quelque place qu'occupe l'hombre, celui de ses adversaires qui a égal nombre de cartes en l'une & l'autre couleur, doit jouer de l'espece de la couleur noire, parce que moins il y a de cartes d'une couleur, plus il est facile de s'y faire des renonces, ou d'en procurer à ses amis.

IV. Celui des défendans qui a entablé une couleur, exempte ses amis qui entreront en jeu par une levée, d'user des regles que nous venons de

prescrire : Qu'ils ayent beaucoup ou peu de cartes, de quelque espece que ce soit, ils doivent donner celle qui a été entablée par leur ami. Celui-ci n'a joué une espece plutôt qu'une autre qu'en conséquence des trois premieres regles ; on ne doit donc jamais manquer de lui donner ce qu'il a demandé.

V. Si l'on avoit renonce à l'espece qui a été entablée par l'ami, alors on doit faire, selon la place qu'on occupe, les mêmes attentions que les regles précédentes ont exigées de celui qui s'est trouvé premier à entabler, & cela pour les mêmes raisons.

VI. Celui des défendans qui dans cette circonstance entre en jeu le troisieme, ne doit donner de la couleur qu'a demandé le second, que lorsqu'il n'a plus de celle qui a été demandée par le premier, parce qu'il a lieu de raisonner ainsi: » Si le second qui est entré en jeu eût eu de cette » couleur, il n'auroit point manqué d'en donner : » puisqu'il en a joué d'une autre, il faut donc cer- » tainement qu'il ait renoncé à la premiere ; ainsi » je suis sûr de lui procurer le moyen de couper » s'il le veut, ou de défausser s'il le juge plus à » propos.

VII. Lorque l'on change de couleur, il faut plûtôt jouer de celle où l'on sçait que l'hombre renonce, que d'une qui n'auroit point encore été jouée, parce que l'on doit craindre de lui faire des Rois en jouant de cette derniere espece.

Par exemple. Si celui qui est à jouer, a un Roi sans en avoir la Dame, il doit attendre qu'on l'attaque à cette couleur, crainte de rendre Roi, une Dame gardée que pourroit avoir l'hombre. Il risque moins en lui donnant à couper, parce que tôt ou tard les triomphes serviroient à l'hombre ; au lieu qu'en jouant ainsi, il s'exempte de lui procurer des Rois, & par conséquent des levées.

VIII. Lorsque les défendans ont occasion de se défausser, ils le doivent faire de la couleur dont ils ont le moins de cartes, & de celle principalement à laquelle l'hombre renonce. Consultez *l'explication des regles* 19. & 20. établies pour la demande, page 96.

IX. Toutes les fois que celui qui est placé immédiatement à la droite de l'hombre, se trouve en jeu, l'hombre a l'avantage de voir venir ses trois adversaires: c'est pour éviter les occasions qui pourroient lui donner cet avantage, que la neuvieme regle enjoint à celui des adversaires dont il est ici question de commencer par ses plus hautes cartes, lorsqu'il se défausse de l'espece à laquelle l'hombre renonce.

Un autre avantage que les défendans retirent de l'exécution de cette regle, c'est que toutes les fois que cette couleur est jouée, l'hombre apréhende toujours d'être surcoupé par celui qui s'est défaussé de ses hautes; crainte dont il seroit exempt, si l'on n'observoit pas la regle en question. Dès le second coup, celui qui est au-dessus de lui, prendroit la levée avec la dame, & feroit passer les cartes de ses amis en revûë devant l'hombre qui alors pourroit agir avec assurance.

X. Si l'hombre dans la crainte d'être surcoupé, lâche la levée, ses adversaires ne doivent point discontinuer cette couleur, parceque ce sera toujours mettre l'hombre dans un nouvel embarras.

XI. N'ayant plus de cette couleur, celui qui est en jeu doit avoir remarqué de laquelle ses amis se sont défaussés afin d'en jouer. *Voyez en les raisons dans l'exemple que nous avons donné de cette regle qui est la vingt-uniéme en apel*, page 97.

XIII. Si une couleur n'a point encore été jouée, ou si l'on a lieu de soupçonner que l'hombre veuille se faire des Rois en quelque espece, il faut se défausser de toute autre couleur, afin, s'il est

possible, de conserver en celle-ci la Dame gardée ou le Valet troisieme, & de faire échouer le dessein de l'hombre.

XIII. Lorsque l'on a quelque triomphe seule; (pourvû que ce ne soit pas Spadille) il faut s'en servir pour couper, si l'occasion s'en presente, on hazarderoit trop en espérant mieux, parce que les Matadors ou Triomphes supérieures, pourroient faire tomber celle que nous aurions cru épargner; nous regretterions alors de ne l'avoir pas mise à profit. Si elle n'eût pas servi à faire la levée, elle auroit du moins forcé l'hombre, ce qui auroit favorisé le jeu de nos amis.

XIV. Les défendans n'ont pas moins d'intérêt à ne point masquer leur jeu qu'ils en avoient en demande. Voyez ce que nous avons dit, page 91. *regle neuvieme.*

XV. Lorsque l'hombre entable une triomphe médiocre; telle qu'un Roi, une Dame, le premier des défendans qui se trouve à jouer après lui, ne doit pas prendre cette levée, s'il n'a que Spadille ou Manille pour toutes triomphes; mais il doit lâcher & se défausser. S'il n'a que Spadille, il est assuré qu'il lui fournira tôt ou tard une levée. S'il n'a que Manille, il a lieu de croire que si l'hombre avoit eu Spadille, il l'auroit joué préférablement à une médiocre, & de conclure que Spadille est dans le Jeu d'un de ses amis, qui d'un autre coup, lâchera la main à sa Manille.

Dans l'un & l'autre cas, outre l'avantage de se défausser, le défendant peut procurer cette levée à celui de ses amis qui auroit Ponte ou autres cartes supérieures, lesquelles seroient peut-être forcées de tomber en même-tems que Spadille ou manille.

XVI. Si l'hombre avant les Matadors, commence par jouer un petit atout, le premier & le second défendant doivent obéir avec ce qu'ils ont de moindre, afin de procurer cette levée à

celui qui est dernier à jouer, & de mettre l'hombre dans le cas de jouer avant eux, pour le voir venir au coup prochain.

Celui des défendans qui se trouve dernier à n'ayant que Manille ou Baste gardés, ne doit point hésiter, s'il ne peut faire la levée avec sa triomphe inférieure, de prendre avec celui des Matadors que son jeu lui fournit, plutôt que de laisser passer cette levée à celui de ses amis qui est immédiatement à la droite de l'hombre.

XVII. Celui des défendans qui a fait la levée sur cette petite triomphe, doit conclure que l'hombre a Spadille, & qu'il n'a joué ainsi qu'afin de dégarder Manille & Baste, & les faire tomber tous deux d'un même coup en jouant Spadille si-tôt qu'il entrera en Jeu. Cette conclusion servira à celui qui l'a tirée, pour prévenir l'inconvénient qu'il prévoit & pour empêcher que l'exécution ne réponde à l'espérance de l'hombre. Il s'agit de sauver ces deux cartes à ses amis, ou du moins une des deux; il y parviendra en jouant un petit atout, ou même un Matador s'il lui reste seul. L'hombre alors se trouve fort embarrassé. S'il joue Spadille, ses adversaires qui le voyent venir, ne mettront pas Manille ni Baste, puisque ces Matadors ne sont forcés par Spadille, que lorsqu'il est joué pour premiere carte : ces deux Matadors restent donc contre lui : pour une levée qu'il a cru gagner en s'écartant des regles qui lui ont été prescrites, il en perd très-souvent deux. S'il lâche cette main peut-être passera-t-elle à celui qui lui fait face; dans ce cas celui-ci ne doit pas manquer de rejouer un petit attout. L'ami qui est immédiatement après lui, doit bien se donner de garde, s'il a Manille ou Baste, de les mettre; mais il faut qu'il se défausse. Nouvel embarras pour l'hombre, qui a lieu de craindre celui de ses adversaires qui reste encore à jouer.

L'exécution

L'exécution de ces deux regles 16 & 17, est ce qui fait la perte de l'hombre ; il a jugé à propos d'employer cet expédient au mépris de la premiere regle qui lui est prescrite, il s'en trouve la dupe. Si ses adversaires eussent ignoré ou négligé les regles dont nous venons de donner l'explication, il n'auroit que plus assuré son jeu en s'écartant de son devoir.

Saisissons cette occasion pour faire remarquer que si l'on gagne assez souvent en s'écartant des regles prescrites, on ne doit point attribuer ce succès à l'inégalité du jeu, mais bien à l'ignorance ou à la négligence des autres Joueurs.

XVIII. Si quelqu'un des défendans se trouve dans le cours du jeu avoir une ou plusieurs triomphes supérieures à celle de l'hombre, sans en avoir d'inférieures, & que ses amis renoncent à cette couleur ; il doit faire atout, jusqu'à ce qu'il n'en ait plus. Après cela il doit jouer de la couleur à laquelle il est certain que l'hombre renonce ; ensuite les Rois qu'il pourroit avoir, afin de ne pas le remettre en jeu.

Si l'hombre se trouve épuisé de triomphes, plutôt que le défendant, dès ce moment celui-ci doit discontinuer de jouer atout, & garder ceux qui lui restent pour couper des Rois qui pourroient servir à l'hombre, si l'on étoit forcé de jouer dans leur couleur.

Pour que le défendant exécute cette dix-huitiéme regle, il doit faire attention à deux choses.

1o. Il faut qu'il ait toutes les triomphes supérieures à celles de l'hombre, parce que s'il en avoit une supérieure & l'autre inférieure, son jeu alors seroit de se laisser attaquer à cette couleur pour les mêmes raisons que la regle cinquieme l'a prescrit à l'hombre ; l'avantage en cette circonstance n'étant que pour celui qui a forcé l'autre à l'attaquer, comme nous l'avons dit, page 125.

F

20. Il faut que ses amis ayent renoncé à la triomphe, sans cela il risqueroit d'affoiblir son parti, en tirant les triomphes qui pourroient s'y trouver.

Quand l'hombre n'a plus de triomphes, ses adversaires doivent se défausser tout autrement qu'ils ne le font lorsqu'il en a. Dans le premier cas, il faut qu'ils se défaussent des couleurs qu'ils peuvent soupçonner à l'hombre, afin de ne point le remettre en jeu; dans le second, *la regle huitiéme* leur a prescrit un devoir tout-à-fait contraire.

Article Second.

De la conduite des Joueurs en Médiateur.

LA regle fondamentale & les particulieres pour la façon de se conduire en Médiateur, sont absolument les mêmes que celles du sans-prendre, tant pour l'hombre que pour les adversaires. Ceux-ci se trouvent également réunis contre un seul qu'ils veulent empêcher de faire six levées.

Tout ce qui fait quelque différence, est le Roi qui est apellé Médiateur; l'hombre doit le jouer avant tout autre Roi, parce que les adversaires sont assurés que cette carte est dans sa main.

Les défendans qui sont à la gauche de l'hombre, doivent jouer de la couleur du Roi apellé, s'ils en ont beaucoup de cartes, plutôt que d'une autre couleur où ils en auroient autant. On en comprendra la raison, en lisant la premiere regle des défendans, page 168.

Celui qui est à la droite de l'hombre, ne doit jamais jouer de la couleur du Roi apellé, parce que l'on peut avec raison soupçonner l'hombre d'espérer des Rois en cette couleur.

Moyen facile de se rendre familiere la pratique du Médiateur.

Il ne me reste plus pour remplir ce que je me suis proposé dans cette section, que d'enseigner à ceux qui désirent sçavoir le Médiateur, une méthode facile pour se rendre familiere la pratique de ce jeu. Si l'on veut entendre ce traité, je conseille de ne point passer du premier chapitre au second, sans sçavoir auparavant ce qui est compris dans le premier. Il en faut user de même du second à l'égard du troisieme, & ainsi de suite. La connoissance de ce qui précéde étant nécessairement suposée pour l'intelligence de ce qui suit.

Une personne qui ignore absolument le Médiateur, comprendra assez facilement les deux premieres sections en suivant mon conseil, la troisieme lui offrira plus de difficulté. Une simple explication de tant de regles ne fait point une impression suffisante pour rendre tout le monde en état de distinguer les moindres circonstances qui obligent de quitter une regle, & qui mettent dans le cas d'en pratiquer une autre ; je crois que la théorie & la pratique se prêteront mutuellement un grand secours. La pratique mettant sous les yeux les différens cas où chacune des regles doit être employée, il sera bien plus facile de les retenir.

Il faut qu'une personne qui sçait le Médiateur par principe, le fasse pratiquer à ceux qui desirent l'aprendre ; cette personne pourra former à la fois huit éléves, même davantage, dont quatre tiendront les cartes. Chacun de ceux ci observera avant de les distribuer, en les distribuant, & après qu'elles seront distribuées ce que prescrit la premiere section. Tous les jeux arrangés comme il convient, le premier qui est à parler, doit met-

tre ſon jeu à découvert, le combiner tout haut, & ſe déterminer en vertu de cette combinaiſon pour l'un ou l'autre des moyens; cela fait il releve ſes cartes Celui qui le ſuit baiſſe ſon jeu pour faire la même choſe que le premier, & ainſi doivent faire les deux autres, ſans avoir égard aux cartes qu'ils ont vues dans le jeu de ceux qui les ont précédés, parce qu'ils ſont cenſés les ignorer, & que dans le cours du jeu ordinaire, chacun ſe donneroit bien de garde de faire voir la moindre de ſes cartes.

Si quelqu'un manque, ſoit à ce qui regarde la premiere Section, ſoit à ce que preſcrit la ſeconde, le conducteur doit l'en avertir & le reprendre en lui rapellant pourquoi il doit faire une choſe plutôt qu'une autre.

Lorſqu'un des Joueurs a obtenu la permiſſion de mettre en uſage quelqu'un des moyens qu'il a demandés, c'eſt alors où il faut toute l'attention des aprentis. Il eſt à propos de mettre tous les jeux à découvert, & que qui que ce ſoit ne joue une carte, ſans dire la raiſon qui l'a engagé à jouer celle-ci plutôt qu'une autre, puiſqu'on n'en doit jamais jouer une ſeule ſans quelque deſſein. Si l'aprenti en lâche une mal à-propos, le conducteur doit la lui faire relever, lui faire entendre contre quelle regle il a péché, & lui faire apercevoir de quelle conſéquence cette faute auroit été pour ſon parti.

Il eſt manifeſte que cette façon d'enſeigner, & d'aprendre le Médiateur, eſt beaucoup plus aiſée que celle qui exige autant de conducteurs que d'aprentis: elle eſt beaucoup plus profitable, puiſque chaque Joueur & chaque ſpectateur peut d'un ſeul coup aprendre à combiner quatre jeux différens, & à conduire chacun de ſes jeux ſelon les différentes places & les différentes circonſtances.

D'ailleurs le conducteur pourra arranger les jeux, en changeant une carte d'un jeu avec une

d'une autre, de façon qu'il fasse trouver quelque cas extraordinaire que le hazard pourroit presenter, ou qu'il donne occasion à l'explication & à l'exécution de quelque regle que les aprentis auroient plus de peine à comprendre. Par ce moyen on peut instruire les aprentis de toutes les regles, & en très-peu de tems on les mettra en état de jouer le Médiateur avec assurance, & de n'y pas faire de fautes.

SECTION QUATRIEME.

Du paiement.

JE crois à propos de rapeller ici que dix *jetons* égalent la valeur d'une *fiche*, que dix fiches sont équivalentes à un *contrat*, & d'avertir que le calcul de la perte ou du profit se fait plus ordinairement par les jetons que par les fiches ou par contrats : ce qui fait qu'en gagnant la valeur de *quatre contrats*, *une fiche*, *six jetons* ; on demanderoit *quatre cent seize*, sans ajouter le mot de *jetons*, parce que cette méthode est reçue si généralement, que lorsque l'on fait mention de quelque nombre, sans spécifier ensuite si c'est des contrats, des fiches ou des jetons, l'on entend toujours qu'il est question de ces derniers.

Pour faciliter l'intelligence de cette section, je diviserai le paiement en deux classes : sçavoir, en paiement essentiel & en paiement accidentel : ce qui me fournira la matiere de deux chapitres. Un troisieme nous enseignera la façon de faire le compte lorsque le jeu est fini.



CHAPITRE PREMIER.

Du paiement essentiel.

AVant d'entrer dans le détail de ce chapitre; il est nécessaire que l'on sçache ce que j'apelle le paiement accidentel. On comprendra mieux après cela ce que je dois dire du paiement que je regarde comme essentiel. J'entends par *paiement accidentel*, celui qui n'a pas lieu à tous les coups, & qui n'est qu'une augmentation accidentelle au paiement essentiel.

Le paiement essentiel, est celui qui a nécessairement lieu à chaque coup, qui est indépendant de tout autre, & qui n'exclut point le paiement accidentel.

Je regarde comme paiement essentiel. 1o. Les fiches *de poulans* que met devant lui celui qui fait.

2o. Les jetons que chacun des Joueurs doit mettre pat coup *au jeu*, autrement dit *à la poule*.

3o. La rétribution qui est annexée aux quatre moyens généralement pris.

Je réunirai les deux premiers articles dans un seul.

ARTICLE PREMIER.

Des Fiches de Poulans & de la Poule.

NOus avons dit qu'à chaque coup celui qui fait, devoit avancer sur la table six fiches, c'est ce que nous avons nommé *poulans*. Il apartient deux de ces fiches à *Spadille*; *Manille* & *Baste* en partagent deux autres : il en reste encore deux autres, qui servent à augmenter le paie-

ment du jeu, autrement les jetons qui sont dûs *à la poule*. Examinons ce paiement.

Le paiement du jeu consiste en *huit jetons* qui sont complettés par les quatre Joueurs dont chacun en met deux à la poule. Si l'on ajoûte à ces huit jetons *les deux fiches de poulans* dont nous venons de parler, on trouvera qu'à chaque coup le paiement du jeu est fixé *à vingt-huit*. Ces vingt-huit jetons sont destinés pour le parti aggresseur ou défendeur qui veut parvenir à faire cinq levées. Si l'un & l'autre parti ne fait que cinq levées, dans ce cas, aucun n'a droit de retirer le paiement du jeu.

De ce que personne ne mérite ce paiement; il ne faut pas conclure qu'il n'a pas lieu de ce coup, il est seulement remis, jusqu'à ce que quelqu'un fasse six mains. Si le coup prochain il n'en étoit encore fait que cinq, ce seroit une seconde remise, & ainsi de suite, il s'en peut trouver huit, neuf, même plus, parce que le grand nombre de bêtes n'empêche point que l'on ne remette de nouveau à la poule, & n'exempte pas celui qui fait d'y mettre les deux fiches, ce qui produit autant d'augmentation pour le paiement du jeu. Ces remises font qu'au lieu de 28, il s'en trouve quelquefois au jeu 140; & beaucoup plus, à proportion que les remises se trouvent multipliées.

Ne manquons pas de remarquer ici que plus le jeu est considérable, & plus celui qui fera six mains, retirera d'avantages. Il ne me reste plus qu'à prévenir une objection que pourroient faire ceux qui sçavent le Médiateur, & qui ne se sont pas donnés la peine de réfléchir sur le paiement. Ils pourroient me dire qu'ils n'ont jamais vu mettre à la poule les deux jetons que j'exige de chaque Joueur. Je leur réponds qu'à chaque coup ils observent cette regle sans la connoître. Com-

me des deux jetons du jeu sont ordinairement payés avec la rétribution du moyen qui est employé, cela leur donne lieu de confondre ces deux paiemens quoique fort différens ; mais ils devroient remarquer cette différence lorsqu'il est fait des remises. Ces deux jetons ne sont point payés de ce coup même ; mais on paie autant de deux jetons qu'il a été fait de remises au premier qui parvient ensuite à six levées.

Il est vrai que ces deux jetons ne sont point avancés sur la table, ainsi que le sont les fiches de poulans avant de commencer le coup ; mais le coup fini, les Joueurs s'en tiennent compte ; parce que ces deux jetons, étant susceptibles d'augmentation par accident, on sçait alors s'il faut les payer doubles ou simples.

Article Second.

De la rétribution annexée aux quatre moyens généralement pris.

Si je considérois particuliérement quelqu'un des quatre moyens, je n'en pourrois raporter le paiement à ce chapitre, parce que tel ou tel moyen en particulier est accidentel, puisqu'il peut arriver que la demande, ou quelqu'autres des moyens que l'on voudra supposer, n'ait pas lieu dans le cours entier d'une partie. Mais si l'on considere les quatre moyens en général, il est impossible de jouer un coup que l'un ou l'autre ne soit employé, & par conséquent que celui-là ne donne lieu au paiement qui lui est annexé.

Le paiement des moyens différe de celui du jeu, en ce que celui-ci peut être remis à un autre coup, & que celui des moyens doit être rempli après chaque coup fini par l'un ou l'autre parti.

Maintenant que nous faisons la distinction du

paiement du jeu d'avec celui des moyens, nous comprenons facilement que ce qui rend la consolation moindre en codille qu'en remise, est que dans ce dernier cas l'hombre ne paie point le jeu; dans le premier au contraire, il l'ajoute à la consolation.

Nous avons dit que le paiement de tel ou tel moyen particulier étoit accidentel; cependant, comme un des quatre doit être employé nécessairement, il faut nous instruire de la rétribution qui est assignée à chacun d'eux, proportionnément au plus ou moins qu'ils exigent du Joueur.

Chacun doit à celui qui gagne.

				Total.
	En demande,	4	*de jeu* 2	6
	En Médiateur,	14		16
	En sans-prendre,	24		26
En déclarant la vole.	*Par Médiateur*,	64		66
	Par sans prendre,	104		106

La déclaration de la vole par médiateur exige moins que par sans-prendre, c'est pourquoi le paiement de la premiere espece n'est pas plus considérable que le seroit celui de la vole entreprise en sans-prendre sans avoir été déclarée; mais dans la seconde espece de déclaration, c'est-à-dire, par sans prendre, la vole est payée le double de ce qu'elle auroit été si on l'eût seulement entreprise, après avoir demandé la permission de jouer sans prendre. Voyez page 134.



CHAPITRE SECOND.

Du paiement accidentel.

J'Apelle paiement accidentel, comme je l'ai déja dit, celui qui n'a pas lieu à tous les coups, & qui n'est qu'une augmentation accidentelle au paiement essentiel dont il est dépendant. Je trouve six accidens au paiement desquels cette définition est convenable.

1°. Lorsqu'on emploie en couleur favorite quelqu'un des trois premiers moyens dont nous avons parlé dans le chapitre précédent.

2°. Le tour des grands poulans.

3°. L'entreprise de la vole.

4°. La réunion des trois matadors.

5°. La fiche pour le roi médiateur.

6°. Les bêtes.

ARTICLE PREMIER.

De la couleur favorite.

LA couleur favorite est le premier & le principal accident qui peut survenir. Lorsqu'on se sert en cette couleur de quelqu'un des trois premiers moyens, tous les paiemens essentiels & accidentels qui ont lieu en cette circonstance, sont augmentés de moitié, excepté cependant les six fiches de poulans & les bêtes, dont le paiement est le même en favorite qu'en simple couleur.

L'égalité avec laquelle les avantages & les désavantages d'un chacun sont compensés au Médiateur, a retranché des droits de la favorite, celui de doubler les poulans, parce qu'il ne seroit pas juste que celui qui fait de ce coup, fût obli-

gé de mettre douze fiches, pendant que le coup suivante, son voisin n'en mettroit que six.

Les poulans n'étant point troublés, les bêtes doivent nécessairement être simples, nous en verrons la raison.

ARTICLE SECOND.

Des grands Poulans.

LE tour des grands poulans, autrement nommé le tour double, est un accident qui dépend entiérement de la volonté des Joueurs; ils peuvent plus ou moins le multiplier dans une partie, ou l'en retrancher tout-à-fait, selon qu'ils aiment à jouer plus ou moins gros jeu. Pour l'ordinaire on ne fait qu'un tour double, qui est le dernier de la partie.

Cet accident consiste pendant quatre coups de suite à augmenter de paiement tous les paiemens, tant essentiels qu'accidentels sans la moindre exception. Ainsi au lieu de six Poulans, celui qui fait en met douze.

Il est des maisons où toutes les fiches de poulans ne sont pas doublées, on ne double que celles qui sont déstinées pour le jeu: les quatre autres qui apartiennent aux Matadors, restent toujours simples; suivant cette méthode, *celui qui fait* en tour double, met huit fiches au lieu de six qu'il auroit mis en tour simple,

Il est indifférent d'user de l'une ou de l'autre méthode, parce que si le premier met douze ou huit fiches, les autres s'y conforment; néanmoins je crois qu'il est mieux de doubler tous les poulans. Quatre fiches de plus que chaque Joueur doit mettre à son tour, sont un trop petit intérêt pour faire une exception à la regle qui double généralement tous les paiemens. La seule au-

tention aux différens noms de ce tour, confirme encore dans cette opinion.

Voilà deux accidens; sçavoir, la couleur favorite & les grands Poulans, dont chacun redouble le paiement. Lorsque ces accidens se trouvent réunis au même coup, le paiement est quadruplé, ainsi celui qui gagne en pareille circonstance, reçoit quatre fois plus que ne lui a assigné la table, selon laquelle ces accidens ne sont point suposés. *Voyez cette table*, page 157.

				Total
	En demande.	16	*de jeu* 8	24
	En Médiateur,	56		64
	En sans-prendre,	96		104
En déclarant la vole	*Par Médiateur*,	256		264
	Par sans-prendre,	416		424

Le paiement des accidens qui se trouvent sur un pareil coup est également quadruplé, les fiches de Poulans & les bêtes ne sont que doublées, parce qu'elles ne sont point susceptibles d'augmentation en couleur favorite, mais seulement à cause des grands Poulans.

ARTICLE PREMIER.

De l'entreprise de la Vole.

Nous avons dit que la vole est entreprise; lorsque par Demande, par Médiateur, ou par Sans-prendre, l'hombre joue une septieme carte après être parvenu à six levées, sans que ses adversaires ayent fait une seule main. Cette septieme carte donne à connoître qu'il veut plus que gagner, puisqu'après ses six levées qui lui étoient suffisantes pour cet effet, il n'a pas abattu,

mais a continué de jouer; comme il n'y a point de milieu entre gagner simplement ou gagner avec la vole, d'abord qu'il ne se contente pas du premier avantage, il est certain qu'il pretend au second: dès la septieme carte lâchée, il n'est plus maître de se dédire, quand même il ne l'auroit pas jouée à dessein.

S'il fait ses dix levées, outre le paiement du jeu & des moyens, chacun lui donne le droit de vole qui est plus ou moins considérable, selon le moyen par lequel il y est parvenu.

Le droit de vole est susceptible d'augmentation en couleur favorite, & sur les tours doubles.

Le droit de vole est pendant les tours simples.

	En couleur simple.	En couleur favorite.
En Demande.	20	40
En Médiateur.	30	60
En Sans-prendre.	40	80

Pendant les tours doubles.

	En couleur simple.	En couleur favorite.
En Demande.	40	80
En Médiateur.	60	120
En Sans-prendre.	80	160

OBSERVATION.

Sur le paiement pour la déclaration & l'entreprise de la vole.

Si l'hombre ayant entrepris la vole ne parvient pas à faire dix levées, il paie à ses adversaires le droit de vole, selon que le prescrit la table ci-dessus; mais comme il n'a entrepris la vole qu'après avoir gagné l'un ou l'autre des moyens dont il s'est servi, il doit recevoir le paiement de ce

moyen, ainsi que celui du jeu, & de tous les accidens qui peuvent avoir eu lieu, il n'est point dans le cas de la bête, puisqu'il a fait six levées, qui sont le nombre auquel il s'étoit obligé.

Il n'en est pas de même de celui qui déclare la vole avant que de jouer une seule carte. Comme il a le pouvoir de faire taire un sans-prendre en couleur favorite, il est raisonnable de le condamner à la bête, s'il lui manque une seule des dix levées qu'il a annoncées.

Nous avons examiné, p. 86. la différence qu'il y a entre déclarer & entreprendre la vole.

Comme la déclaration de la vole en sans-prendre, exige beaucoup plus la vole entreprise aussi en sans-prendre, le paiement que l'on reçoit pour la déclaration est le double de ce qu'on recevroit pour l'entreprise : on reçoit de plus le paiement du sans-prendre, c'est pourquoi la déclaration de la vole en simple couleur se paie 104. qui résultent *du paiement*.

Du Sans-prendre	24	*de jeu 2*	
De l'entreprise de la vole en Sans-prendre,	40		104
Parce qu'elle a été déclarée,	40		

A ces 104. on ajoute le jeu quand il est gagné ; ce qui fait 106.

La déclaration de la vole par sans-prendre, produit d'un chacun quatre fiches de plus que l'on n'auroit reçu, si on se fût contenté de demander sans prendre & d'attendre la vole.

En déclarant la vole par médiateur, le paiement est le même que celui de l'entreprise de la vole en sans-prendre.

ARTICLE QUATRIEME.

De la réunion des trois Matadors.

NOus avons vu, p. 126, que chacun des trois matadors avoit à tous coups un droit sur les fiches des poulans.

Lorsque ces matadors se trouvent tous les trois réunis dans le jeu de l'hombre, ils ont encore un autre avantage, sçavoir, d'augmenter d'une fiche le paiement du moyen, soit qu'il soit gagné ou qu'il soit perdu. Cet accident peut être redoublé par celui de la couleur favorite, ou celui des grands poulans, & quadruplé si les accidens se trouvent réunis.

Lorsque les trois matadors en demande sont dispersés dans le jeu de l'hombre & de son ami, ils donnent également lieu à l'accident de la réunion, parce que ces deux jeux sont regardés comme n'en faisant qu'un.

Si les trois matadors se trouvoient réunis dans un des jeux de ceux qui sont seulement défenseurs, cette réunion ne changeroit pas le paiement des moyens, quand même l'hombre auroit fait la bête, parce qu'on ne doit considérer que le jeu de l'hombre & celui de son ami, pour les divers accidens qui peuvent augmenter le paiement.

ARTICLE CINQUIEME.

De la Fiche pour le Roi Médiateur.

LOrsque l'on apelle un roi comme médiateur, j'ai dit, p. 78, que l'on donnoit une carte en échange avec une fiche. Cette fiche est un paiement accidentel, parce qu'il n'en est point question lorsque l'on emploie tout autre moyen. La cou-

leur favorite & les grands poulans doublent aussi, ou quadruplent cette fiche.

Avant de parler de la bête, je crois qu'il est très-utile de réunir dans une table tous les paiemens, tant essentiels qu'accidentels, dont nous avons fait mention jusqu'ici.

Explication de la Table ci-après.

Par le moyen de cette table, les commençans s'instruiront facilement de tous les paiemens, pourvu qu'ils ayent la connoissance de ce que nous avons dit jusqu'ici. Si plusieurs accidens se trouvent réunis aux moyens essentiels qu'ils ont employés, ils n'ont qu'à faire une addition de ce qui leur est assigné dans cette table, & ils sçauront le paiement qui leur est dû.

Je supose, par exemple, que l'hombre ait joué sur les tours simples, un sans-prendre en couleur favorite avec les Matadors. S'il veut sçavoir ce qui lui est dû d'un chacun, ou ce qu'il doit donner, il n'a qu'à faire une addition, 1°. du *paiement fixé* pour le moyen essentiel qu'il a employé en couleur favorite, c'est-à-dire, *pour le sans-prendre.*

2°. De celui qui est dû aux matadors.

3°. Des jettons du jeu.

Qu'il cherche pour cet effet la case à côté de laquelle il y a *pour le sans prendre*, & au-dessus *en couleur favorite sur les tours simples.* Il trouve 48. en cette case. Il doit se souvenir de ce nombre.

Il a de plus les trois matadors, il doit en chercher le paiement dans la case à côté de laquelle il y a *pour la réunion des Matadors*, & au-dessus *sur les tours simples en couleur favorite*, il trouve 20; qu'il réunisse ces 20 aux 48 qu'il a trouvé pour le paiement du moyen, il voit qu'il doit être payé pour ce coup 68 par personne. S'il perd

TABLE dans laquelle se trouvent réunis tous les paiemens possibles au Médiateur.

		Sur les tours simples.		Sur les tours doubles.	
		En simple couleur.	En couleur favorite.	En simple couleur.	En couleur favorite.
De Poule ou de Jeu.		2	4	4	8
Pour les Poulans.		20	20	40	40
Pour une demande.		4	8	8	16
Pour un Médiateur.		14	28	28	56
Pour un Sans-prendre.		24	48	48	96
Pour la déclaration de la vole.	Par Médiateur.	64	128	128	256
	Par sans prendre	104	208	208	416
Pour l'entreprise de la vole.	En Demande.	20	40	40	80
	En Médiateur.	30	60	60	120
	En Sans-prendre.	40	80	80	160
Pour la réunion des Matadors.		10	20	20	40
Pour le Roi. Médiateur.		10	20	20	40

La feptieme de 224
La huitieme de 252
La neuvieme de 280
La dixieme de 308
La onzieme de 336
La douzieme de 364

S'il eft fait plus de bêtes que je n'en marque ici, il fera facile d'ajouter autant de 28 qu'il fera fait de bêtes excédentes.

Le premier qui a le bonheur de faire fix levées, retire la premiere bête, & autant de 28 qu'il y a de remifes fur le jeu : c'eft-à-dire, les deux fiches qui font reftées de poulans, & deux jetons par remife, dont chacun doit lui tenir compte.

La premiere bête levée, il ne refte plus de fiches de remifes, & par conféquent le jeu n'eft que de 28; mais il eft augmenté par la plus forte bête qui doit alors être mife fur jeu Ainfi, s'il a été fait quatre remifes, c'eft la bête de 140 qui eft fur le jeu, d'abord après que celle de 28 eft retirée; ce qui fait monter ce fecond coup pour le jeu à 168, nombre qui fixe la cinquieme bête.

Si cette cinquieme bête avoit lieu par remife, ce feroit encore celle de 140 qui refteroit fur jeu, car fi l'on mettoit celle de 168, alors le jeu feroit

de jeu remis	28	224
de jeu pour le coup prefent	28	
de la Bête.	168	

Ce qui augmenteroit la bête de 56, au lieu qu'elle ne doit augmenter que de 28.

Si cette cinquieme bête avoit lieu par codille comme celle de 140, elle feroit levée ainfi que le paiement du jeu; alors celle de 168 feroit mife pour le coup prochain.

Regardons comme une regle certaine, qu'une bête une fois mife au jeu, doit être levée avant qu'on en fubftitue une autre, & que c'eft la plus forte bête qui doit fuccéder à celle-ci, & ainfi de

faite, jusqu'à ce qu'il n'y en ait plus.

Par tout ce que nous avons dit au sujet des bêtes nous sommes en état de voir que les différences qui y surviennent, ne sont qu'à raison des différences du Jeu. C'est pourquoi lorsque *la premiere bête* est faite *codille*, le paiement du jeu est gagné & retiré par ceux qui font perdre; & *la seconde bête* après cette *premiere codille* * ne doit être que

Du paiement du jeu	28	} 56
Et de celui de la bête	28	

Le paiement du jeu pour le coup précédent n'ayant point été remis.

Les bêtes qui se font ensuite, augmentent de 28 pour les mêmes raisons que nous avons données.

Ainsi la 3e. Bête seroit de 28		} 84
ajoutez à 56		

La quatrieme de	112
La cinquieme de	140
La sixieme de	168
La septieme de	196
La huitieme de	224
La neuvieme de	252
La dixieme de	280
La onzieme de	308
La douzieme de	336

Si l'on compare cette table avec la premiere que nous avons donnée, en suposant la premiere bête remise, on ne trouvera qu'une différence; sçavoir, que la douzieme bête n'est pas plus forte après une premiere codille, que l'auroit été la onzieme, si la premiere eût été remise, & ainsi de suite.

Les deux jetons de jeu étant doublés par chaque joueur, lorsqu'on joue en favorite, il semble que les bêtes en cette couleur devroient monter à

* Seconde Bête après une premiere Codille.

56 au lieu de 28 ; parce qu'il y a alors seize au jeu, & les deux fiches de poulans ; mais on ne fait pas attention à cette augmentation, parce que si le jeu est remis, lorsque l'on joue en favorite, on ne paye pas plus la remise que si elle eût été faite en couleur simple : En second lieu, ce seroit un mêlange de bêtes en couleur favorite, & en pouleur simple, qui embrouilleroient le paiement à chaque coup. Le seul passage des bêtes faites sur les tours simples à celles qui se font sur les tours doubles, forme une difficulté pour la plûpart des Joueurs; elle seroit bien plus embarrassante & plus fréquente si les bêtes étoient susceptibles d'augmentation en couleur favorite ; il est donc mieux de se conformer à l'ancien usage ; une autre difficulté seroit encore de se rapeller les remises qui auroient été faites en couleur favorite afin de les payer doubles.

Nous avons dit, en parlant des grands poulans, que tous les paiemens étoient doublés ; en conséquence, celui qui fait met quatre fiches de jeu, & chacun des joueurs tient compte de quatre jetons. Les bêtes doivent donc augmenter de 56, pendant les quatre coups que dure ce tour. La premiere étant remise, la seconde * doit être.

1°. de jeu remis	56	168
2°. de jeu de ce coup	56	
3°. de la bête.	56	

La troisieme ** & la quatrieme bête doivent chacune augmenter de 56, par conséquent

La troisieme doit être de	56	224
ajoûtés à	168	

La quatrieme de 280

S'il y avoit eu une remise sur le jeu en coup sim-

* Seconde Remise sur les grands Poulans.
** Troisieme & quatrieme Bête sur les grands Poulans.

ple, la premiere bête qui se feroit en coup double, devroit être de 112 résultans

Du jeu remis en coup simple	28	112
De cette Bête	28	
Du jeu pour le coup double	56	

La seconde seroit de 168, sçavoir,

Pour le jeu remis en coup simple	28	168
Pour le jeu remis en coup double	56	
Pour le jeu actuel	56	
Pour la premiere Bête.	28	

Si la bête qui se trouve faite du coup simple avoit été codille, alors la premiere qui se feroit sur le coup double, devroit être moindre de 28, c'est-à-dire, qu'elle ne seroit que de 84 résultans.

de la bête sur le coup simple	28	84
du jeu pour le coup double	56	
La seconde seroit de		144

& ainsi des autres.

Le Médiateur est fini lorsque l'on a fait tous les tours dont on est convenu. S'il se trouve alors des bêtes sur le jeu, on ne les abandonne pas, mais on joue jusqu'à ce qu'elles soient retirées; Dans ce cas, ceux qui font ne mettent plus de poulans; *Spadille*, *Manille*, *& Baste* cessent d'avoir une rétribution particuliere, ils ne peuvent exiger que celle de leur réunion. Le paiement du jeu par la même raison est diminué des deux fiches de poulans; il ne reste plus au jeu avec la bête, que les jetons qu'un chacun est obligé de mettre par coup. On met ce payement simple, ou double comme l'on juge à propos. Si on le met simple, le paiement des moyens & celui des accidens sont aussi payés simples. Si on convient de mettre le jeu double, le reste du paiement doit être également doublé. Dans le premier cas, le jeu n'est à chaque coup que de huit; dans le second, il est de seize

plus que la bête. Si en voulant retirer ces bêtes, on venoit à en faire d'autres, celles-ci n'augmenteroient que de huit jetons en jouant simple, ou de seize, si l'on avoit continué le paiement double. Je supose, par exemple, qu'il y ait à la fin de la séance une bête de 168 à retirer, & qu'en voulant retirer celle-ci, on en fit une autre, cette derniere ne seroit que de 176, si l'on jouoit simple, ou de 184, si on jouoit double.

Il en seroit de même pour les autres bêtes qui pourroient être faites après celle-ci.

La raison pour laquelle celui qui fait, ne met pas de poulans, lorsque le Médiateur est fini, c'est afin que les Joueurs ne se rengagent pas dans un autre tour. Un d'eux ayant mis des poulans, soit simples, soit doubles, il seroit juste que l'on achevât le tour, afin que les trois autres en missent également. Si on ne le finissoit pas, il est manifeste qu'il en coûteroit plus à celui qui met les poulans, qu'à celui qui a fait la bête : un autre inconvénient si on achevoit le tour, est qu'au dernier coup il pourroit se faire une bête qui exigeroit un autre tour ; & ainsi un tour forceroit à un autre ; on ne pourroit plus dire que le Médiateur fût un jeu fixé. Celui qui fait ne mettant point de poulans, on est libre de quitter d'abord que toutes les bêtes sont levées.

Observation sur le paiement

Un jeu aussi noble que le médiateur, n'admet point de surprise ; c'est pourquoi il est de l'honneur des Joueurs d'avertir une personne qui ne demande pas autant de paiement qui lui en est dû. Il seroit tout-à-fait injuste de lui refuser le surplus si elle le reclamoit un ou deux coups ensuite, & que les Joueurs s'en ressouvinssent. Cette regle n'a pas été suivie jusqu'ici, l'Auteur d'un petit livre intitulé : *Jeu de Quadrille avec le Médiateur*, décide

même

même qu'on ne peut plus revenir à compte si-tôt que l'on a mêlé & coupé pour le coup suivant. Cet Auteur fait remarquer lui-même un inconvénient dans la regle qu'il autorise ; sçavoir, que par affectation on peut mêler & couper si vite, qu'on ne donne pas le tems au gagnant de compter son jeu : pour lors il fait une exception. La regle & l'exception sont une source de chicane, & un principe de mauvaise foi. Cette regle est fondée, dit-il, sur ce que le Médiateur exige une explication formelle. C'est ce dont je conviens avec lui, dans le cas où le manque d'explication peut préjudicier au jeu en la moindre chose : Mais dans cette occasion en quoi pourroit préjudicier au jeu une personne qui ne demanderoit point, ou qui ne demanderoit qu'en partie un paiement qu'elle a légitimement gagné ?

J'ai lieu d'espérer que tous les beaux Joueurs seront portés à aprouver la regle que je propose, parce qu'elle n'entraine avec elle aucun inconvénient, & qu'il y en a au contraire à ne la pas suivre. L'Auteur cité nous en a déja fait remarquer un, mais ce n'est pas le seul : une personne, par exemple, soit par ignorance, soit par mauvaise foi, d'abord qu'un coup est joué, dit tout haut, *le paiement pour le coup se monte à*... celui qui a gagné s'en fie a sa bonne foi, il ne calcule point son jeu & reçoit le paiement qu'on a dit lui être dû Si le coup suivant, ou même plus tard, il s'aperçoit & peut prouver cette erreur, ne seroit-il pas injuste de lui refuser un paiement si légitimement acquis.



CHAPITRE TROISIEME.

De la façon de faire le compte lorsque la séance est finie.

LE jeu étant fini, auparavant de compter son profit ou sa perte, il est d'usage que chacun mette un certain nombre de fiches pour les cartes; on les donne à un des Joueurs qui se charge d'en tenir compte, ou bien chacun avance au milieu de la table le nombre dont on est convenu. Ceux qui se trouvent perdre ces fiches, en laissent la valeur.

Il est une façon aisée de compter sa perte ou son profit, on ne s'en contente pas; on en a inventé une qui non-seulement retarde le jeu, mais qui embrouille très-souvent le compte. Chacun veut avoir ses fiches & ses mils avant de compter son profit ou sa perte; comme si les mils marqués par un carreau, valoient plus que ceux qui sont marqués d'un cœur.

Pour cet effet, les quatre Joueurs en même instant veulent completter leur couleur. On échange devant celui-ci un contrat, devant celui-là des fiches, celui qui est vis-à-vis allonge le bras pour en compter devant vous qui lui apartiennent; après tant de confusion, on en est encore à aditionner ce que l'on perd ou ce que l'on gagne.

Ne seroit-il pas bien plus simple & plus aisé, sçachant avec combien de contrats on s'est mis au jeu, de voir ce que l'on a de plus ou de moins, & de décider en conséquence, *je gagne* ou *je perds*... Chacun faisant la même chose, le compte est tout d'un coup réglé, & sans erreur, au lieu qu'il s'en trouve souvent à l'autre méthode.



REGLES DU MÉDIATEUR SOLITAIRE.

Le Médiateur solitaire est ainsi nommé, parce qu'il faut toujours jouer seul : c'est-à-dire, *Médiateur*, *sans-prendre*, ou *déclarer la vole* ; la demande à ce jeu, soit en couleur favorite, soit en simple couleur, est un moyen inconnu : la préférence a lieu pour les autres moyens qui y sont employés.

On joue ordinairement le Solitaire *à quatre* ou *à trois* personnes, on peut même le jouer *à deux*. Voyons ce que chacun de ces jeux a de particulier.

Article Premier.

Du Solitaire à quatre.

La façon de jouer le Solitaire à quatre, est entiérement la même que celle du Médiateur, en retranchant tout ce qui regarde la demande.

Lorsque parmi les Joueurs personne n'a suffisamment de jeu pour demander Médiateur (ce qui arrive assez souvent) alors le coup est nul. Ceux qui ont spadille & baste, prennent devant celui qui fait, les fiches de poulans qui leur apartiennent. Comme il n'y a point eu de manille déterminée, la fiche qui est dûe à ce matador, reste pour le premier coup qui sera joué ; alors celui qui aura la manille, retirera autant de fiches qu'il y aura eu de coups nuls.

Après un premier coup nul, s'il se faisoit une bête, elle seroit pour le jeu remis 28 } 56
& pour le jeu actuel 28

La seconde bête seroit
du premier jeu remis 28 }
du second jeu remis 28 } 140
du jeu actuel 28 }
de la bête 56 }

ARTICLE SECOND.

Du Tritrille.

LE nombre de trois que l'on est pour jouer cet espece de Solitaire, lui a fait donner le surnom de *Tritrille*.

On ne doit pas avoir plus de cartes à ce jeu que l'on n'en avoit au Médiateur à quatre ; pour cet effet, il en faut retrancher dix, ce qui donne deux façons de jouer le Tritrille également usitées.

Premiere façon de jouer le Tritrille.

On ne laisse dans l'une des deux especes rouges que *le roi*, & de l'autre on ôte *le six* : on retranche, par exemple, le six de cœur, & neuf des moindres carreaux ; il ne reste conséquemment que le roi de cette derniere espece. Outre les avantages qu'il a comme roi, il a encore ceux de second matador, & emporte baste lorsque l'on joue en carreau. L'espece retranchée est ordinairement regardée comme la favorite.

Il est beaucoup plus facile de jouer en cette espece qu'en toute autre couleur, puisqu'il n'y a que trois triomphes, il faut faire cette attention en combinant son jeu. On peut faire un Médiateur ou un sans-prendre en la couleur retranchée, ayant Spadille seul pourvu que l'on ait des rois suffisamment pour produire les autres levées. On ne

qu'une triomphe à craindre, parce qu'aussi-tôt que l'on entre en jeu, on joue ſpadille, & l'on force néceſſairement *le roi* ou *baſte* à tomber. S'ils ſe trouvent diſperſés, ſpadille les fait tomber tous les deux, & on ne craint plus que les rois ſoient coupés.

Autre maniere de jouer le Tritrille.

On peut jouer le Tritrille en ôtant *en cœur* & *en carreau* les *ſix*, *cinq* & *quatre*, *en pique* & *en trefle*, on retranche ſeulement *les trois* & *les quatre* : ce qui produit ſept cartes reſtantes en chaque eſpece quand elle n'eſt point triomphe, & neuf quand cette eſpece eſt triomphe.

En noir, Pique & Trefle.		*En rouge*, Cœur & Carreau.	
1 *Spadille*,	*Matadors.*	*Spadille*	1
2 *Manille*,		*Manille*	2
3 *Baſte.*		*Baſte*	3
4 *Le Roi*,	*Séquence.*	*Ponte*	4
5 *La Dame*,		*Le Roi*	5
6 *Le Valet.*		*La Dame*	6
7 *Le Sept*		*Le Valet*	7
8 *Le Six*		*Le Deux*	8
9 *Le Cinq*		*Le trois*	9

On voit par cette table que la couleur rouge n'a pas plus de cartes que la noire.

Lorſqu'on combine ſon jeu, il faut ſe rapeller qu'il y a deux cartes retranchées en chaque eſpece noire, & trois en chaque eſpece de la couleur rouge : avec cette attention, on jugera que l'on peut jouer de plus petits jeux, puiſque l'on a moins de cartes à apréhender.

Pour éviter l'interruption qui ſe trouve entre *le cinq* & *le deux en noir*, & entre *le trois* & *le ſept en rouge*, je crois qu'il ſeroit plus à propos d'ôter

les deux en noir, & *les sept* en rouge, & de conserver *les quatre* en l'une & l'autre couleur. Par ce moyen *les quatre* de chaque espece seroient *les manilles d'attente*.

Si l'on fait *des passes*, autrement des coups nuls en jouant le tritrille de l'une ou de l'autre façon, le jeu est remis, ainsi qu'au solitaire à quatre, & les bêtes montent également.

Cependant les bêtes ne devroient à la rigueur augmenter que de 26 au lieu de 28, parce qu'avec les deux fiches de poulans, chacun ne met que deux jetons du jeu. Ainsi il ne se trouve au jeu que 26 : mais comme cet objet est peu considérable, il ne vaut pas la peine de compter de nouveau les bêtes. On peut les payer également qu'au Solitaire à quatre.

Afin que le tritrille compense la durée du Médiateur, on fait deux tours plus qu'au Médiateur à quatre.

Article Troisieme.

Le Piquemedrille, ou le Médiateur solitaire à deux.

J'Ai nommé ce jeu *Piquemedrille* parce qu'il tient du *piquet* & du *Médiateur*, qui lui-même tire son origine du *Quadrille*.

Il tient *du piquet*, par le nombre des personnes qui jouent ce solitaire, & parce qu'on écarte ainsi qu'au piquet.

Il tient *du Médiateur*, en ce que les moyens qu'on emploie à ce jeu sont les mêmes.

On se sert pour jouer le *Piquemedrille*, d'un jeu composé de quarante cartes, telles qu'au Médiateur à quatre.

Le premier roi fixe la favorite, & celui devant lequel il tombe, commence à faire pour le coup. Il partage par quatre & par trois vingt cartes

entre son ami & lui, ce qui fait qu'ils en ont chacun dix : il reste un talon de vingt.

Le premier combine son jeu & décide ce qu'il fera. Il demande *Mediateur sans prendre*, *la vole*, ou bien *il passe* : le dernier lui répond en permettant, ou demandant mieux s'il le peut.

Pour demander *sans prendre*, il faut voir dans son jeu six levées sans qu'il soit besoin de faire d'écart.

Pour demander *Médiateur*, on ne peut donner de regles certaines. Il n'est pas nécessaire de se voir cinq levées, il suffit d'avoir trois ou quatre belles cartes, on écarte les autres, & l'on espére qu'en en reprenant autant, il pourra rentrer quelque chose de bon. Le profit ou la perte dépendent comme on le voit, du hazard des cartes qui rentrent.

Celui qui a la permission de jouer, a l'avantage d'aller le premier aux cartes, mais ce n'est qu'après avoir déclaré en quelle espece il jouera.

Il peut rester dans le talon des cartes d'importance, c'est pourquoi le Joueur ne doit pas conclure que celles qui lui manquent, sont contre lui dans le jeu de son adversaire. Conclusion qui est nécessaire à toutes les autres especes de Médiateur.

Une personne qui regarderoit les cartes qui restent au talon, seroit condamné à payer la bête.

Celui qui fait, met devant lui cinq fiches de poulans, parce qu'il ne doit y en avoir qu'une pour le jeu.

Les autres fiches sont retirées par chacun des trois matadors.

Il n'y a au jeu *qu'une fiche* par coup, & *quatre jetons* : deux de chaque Joueur : les bêtes ne doivent donc être que de 14. Ainsi en suivant les circonstances, elles se trouveront toujours moitié moindres que celles dont nous avons parlé dans la Section du payement. Il en est des passes à ce jeu ainsi qu'aux autres espece des solitaires.

La durée du piquemedrille doit être de quarante coups, autrement de vingt tours, dont on peut faire le dixieme & le vingtieme doubles, ou les deux derniers si on l'aime mieux.

Dans quelle circonstance on doit employer les différentes especes de médiateur.

Les différentes especes de médiateur sont toutes utiles à savoir, afin de les pouvoir mettre en usage lorsque la circonstance le demande *nécessairement*; car on ne doit jamais employer l'une des trois especes de médiateur solitaire, sans y être forcé, soit parce qu'on ne se trouve pas nombre suffisant pour jouer le médiateur où tous les moyens ont lieu, soit à cause de l'ignorance & de la présomption de quelqu'un de ceux avec qui on est lié pour une partie.

Je ne puis m'empêcher de faire remarquer ici *le ridicule de la mode*, qui engage quatre Joueurs expérimentés à *jouer le solitaire* & à se priver de gayeté de cœur de la demande, moyen qui est peut-être de tous le plus essentiel.

Ou c'est par récréation que l'on se met au jeu, ou c'est par intérêt; Dans ce dernier cas, je conviens que le jeu monte un peu plus haut en jouant le solitaire, qu'en jouant le médiateur avec demande, mais est-il nécessaire pour cette petite augmentation d'altérer le jeu, & de retrancher une partie de sa beauté; que l'on augmente la taxe de la fiche, & l'on pourra se satisfaire à la volonté: ce motif n'est donc pas excusable.

Si, comme on le doit, on se met au jeu par récreation, quel prétexte nous aporteront les partisans de la mode, pour excuser le refus qu'ils font de ce qui peut davantage les satisfaire?

Lorsque le malheur paroit obstiné à poursuivre quelqu'un des Joueurs (ce qui est très-ordinaire) alors le malheureux est privé de ce qui pourroit

égayer son infortune. Ne pouvant faire de médiateurs ni de sans-prendre, il auroit de tems en tems la consolation d'être apellé, ou de demander lui-même. Quand même on ne lui accorderoit pas la permission de jouer, ce seroit pour lui une satisfaction de ne s'être pas servi de cet ennuyeux mot *je passe*. Une autre fois il voit un coup nul dans le tems qu'il a quatre levées sûres en sa main, pourra-t-il s'empêcher de maudire la mode. Voilà un inconvénient qui devroit l'en dégouter, & qu'en commençant une partie de solitaire, chacun à lieu de craindre pour soi ; mais *la mode* ferme les yeux à toute considération. Essayons encore une réflexion fort simple.

Qui est-ce qui a engagé à ajouter *au quadrille la couleur favorite & le Médiateur* ? Qu'est-ce qui a fait accueillir & suivre si généralement cette nouvelle méthode ? N'est-ce pas parce que l'on a trouvé par-là les moyens de mettre son jeu à profit, multipliés, & bien plus diversifiés, & qu'en conséquence de cette diversité on peut faire valoir proportionnément toutes sortes de jeux.

Que me répondront maintenant ces partisans de *la mode* qui retranchent deux de ces moyens : sçavoir la demande simple, & la demande en préférence ? ils auroient certainement beaucoup de tort de retrancher le *médiateur* ; néanmoins je leur pardonnerois plus volontiers la supression de ce moyen que celle de la demande. Ils ne priveroient un Joueur du plaisir de jouer seul, que pour l'obliger, *en demandant*, de rendre un autre participant de son beau jeu. Il n'y auroit point de coup qui ne fût intéressant, au lieu qu'au solitaire il y en a beaucoup de nuls.

Je pourrois encore faire voir d'autres inconvéniens *du solitaire*, mais je crois ce que j'ai dit suffisant pour prouver que ce jeu est très-inférieur au médiateur ordinaire, & que la mode ne doit jamais engager à le jouer.

En faisant abstraction de la mode, il est certains cas où il est de la prudence de préferer le solitaire au médiateur avec demande. En voilà la raison & la circonstance.

La demande a des regles dont la connoissance est absolument nécessaire pour que l'on trouve ce moyen aussi avantageux & aussi récréatif qu'il l'est en effet : beaucoup de personnes qui sont, pour ainsi-dire, métier du médiateur, ignorent la plupart de ces regles, ou du moins les différentes occasions où l'aplication de l'une est plus utile que l'exécution de l'autre : ces pesonnes à cause de la longue pratique qu'elles ont de ce jeu, s'imaginent n'y pas faire la moindre faute ; si par leur mal joué un coup ne réussit pas, la présomption les empêche d'écouter les remontrances qu'on peut leur faire, & non contentes de faire perdre celui qui a eu le malheur de se trouver leur ami, elles le blâment, & quelquefois même ont la vivacité d'en venir aux invectives.

Si l'on connoît de pareils Joueurs ; le plus sûr est de les éviter ; mais autant de fois que l'on sera absolument forcé de jouer avec eux, j'avoue qu'il est plus utile de céder à l'ignorance tous les avantages de la demande, que de se mettre dans le cas de perdre par leur faute, & de s'exposer à chaque coup à des corrections aussi mal fondées. C'est alors qu'il faut faire son possible pour leur faire jouer *le solitaire* ; si on y est une fois parvenu, bien loin de le quitter, elles ne veulent plus entendre parler *du médiateur avec demande*, elles trouvent ce nouveau jeu bien moins embrouillé. *La demande*, disent-elles, *a quelque chose d'inégal, il n'y a point de regles fixes* : on peut leur accorder ce qu'elles n'ont jamais connu.

Le solitaire nous produit donc souvent, quoiqu'indirectement, l'aveu du peu de connoissance qu'elles ont du moyen qu'elles méprisent. Entre

tenons les dans leur erreur. Voilà le cas où non-seulement je ne blâme point le solitaire, mais où je me montre, & suis en effet un de ses plus zélés partisans.

LE JEU DE L'HOMBRE.

A TROIS.

IL est inutile de s'arrêter à l'Etimologie du Jeu de l'Hombre, il suffit de dire que les Espagnols en sont les Auteurs, & qu'il se sent du flegme de la Nation, dont il tire son origine, aussi demande-t il beaucoup d'aplication, & quelque vivacité qu'on ait, on y fait des fautes quand on pense à autre chose, ou qu'on est distrait par la conversation de ceux qui regardent jouer.

Ainsi pour le bien jouer, il faut du silence & de la tranquillité. Il est donc de la discrétion de ceux qui sont presens quand on y joue, de ne point prendre d'autre plaisir que celui de voir jouer, si cela ne se peut faire sans distraire les Joueurs.

Ce que je dis ne doit pas faire croire à ceux qui le veulent aprendre, que c'est une étude qui donne plus de peine que de plaisir; car il est sans contredit le plus beau & le plus divertissant de tous les Jeux, pour ceux qui ont ce qu'on apelle ordinairement l'esprit du Jeu.

Il n'y a, à proprement parler, qu'une maniere de jouer l'Hombre qui doit être à trois personnes, quoique l'usage ait fait qu'on a donné ce nom à une façon de jouer à deux personnes, qui n'aproche en rien de l'agrément & de la perfection du Jeu à trois, qui est celui dont nous donnons les Regles;

nous ne laisserons pas d'en dire deux mots à la fin de cet Ouvrage.

Ce Jeu ayant déja été traité, il suffira en suivant la même maniere qui est assez simple & facile, d'y ajouter ce qui peut y avoir été oublié, & corriger les fautes qui s'y sont glissées; & quoiqu'il semble que dans les regles qu'on a donné du Quadrille, on ait suffisamment traité de la valeur des cartes, soit qu'elles soient Triomphes ou non, il ne sera pas inutile, en commençant ce Traité, de rapeller ce qui en a été dit en peu de mots, pour éviter la peine à ceux qui veulent aprendre ce Jeu, d'avoir recours ailleurs.

Du nombre des Cartes.

Le nombre des cartes est de quarante; les Marchands les vendent ordinairement toutes préparées, si-non on prend un Jeu entier, qui est composé de cinquante-deux cartes, dont on ôte les quatre Dix, les quatre Neuf, & les quatre Huit, qui sont douze cartes à ôter de cinquante-deux, ainsi il en reste quarante, & ces quarante sont le Jeu de l'Hombre.

De l'ordre naturel des Cartes.

J'apelle l'ordre naturel des cartes, l'ordre qu'elles ont quand elles ne sont point Triomphes.

Il y a quatre couleurs, deux noires, & deux rouges; les deux noires sont Pique & Tréfle.

L'ordre du Pique & du Tréfle est comme dans les autrres Jeux, & est tout naturel; le Roi, la Dame, le Valet, le Sept, le Six, le Cinq, le Quatre, le Trois & le Deux.

Il faut observer seulement que les As noirs n'ont point de place dans l'ordre naturel des cartes; la raison est qu'ils sont toujours Triomphes, comme nous dirons dans la suite.

Les deux couleurs rouges sont le Carreau & le Coeur, dont l'ordre est différent: le voici.

Le Roi, la Dame, le Valet, l'As, le Deux, le

Trois, le Quatre, le Cinq, le Six & le Sept.

Mais afin qu'on la voie d'un clin d'œil, on les a mises ci après suivant leur ordre naturel.

Noires.

Roi. Dame. Valet. Sept. Six. Cinq. Quatre. Trois. Deux.

Rouges.

Roi. Dame. Valet. As. Deux. Trois. Quatre. Cinq. Six. Sept.

Obfervez qu'il y a dix Cartes en rouge, & qu'il n'y en a que neuf en noir, par la raison que nous avons déja dite, que les As noirs qui sont toujours Triomphes, n'y ont point de place.

De l'ordre des Cartes quand elles sont Triomphes.

Il faut se souvenir ici de ce que nous venons de dire, que les As noirs sont toujours Triomphes, en quelque couleur que l'on joue: ainsi, soit qu'on joue en Pique, Tréfle, Cœur ou Carreau, l'As de pique apellé Espadille, est toujours la premiere Triomphe, & l'As de Tréfle apellé Baste, toujours la troisieme. De-là vient aussi qu'il y a toujours douze Triomphes en rouge, & qu'il n'y en a qu'onze en noir.

L'As de pique s'apelle Espadille, & l'As de Tréfle se nomme Baste.

Cela supofé, il est aisé de voir que la premiere Triomphe & la troisieme sont toujours fixes; la difficulté est de sçavoir quelle doit être la seconde Triomphe.

En quelque couleur que l'on joue, la derniere carte, dans l'ordre naturel, devient la seconde Triomphe; ainsi le Deux de Pique, quand on joue en pique, est la seconde Triomphe, & pour lors se nomme Manille. Il en est de même du Deux de Tréfle quand on joue en Tréfle.

Quand on joue en rouge, le Sept de Cœur ou le Sept de Carreau sont la seconde Triomphe, c'est-à-dire, le Sept de Cœur quand on joue en

Cœur, & le Sept de Carreau, quand on joue en Carreau, & pour lors s'apellent aussi Manille.

Il y a donc, comme vous voyez, quatre Manilles, sçavoir, les deux Deux en noir, & les deux Sept en rouge; mais elles ne jouissent de ce privilége que lorsque l'on joue en la couleur dont elles sont. Par exemple, si l'on joue en Pique, le Deux de Pique est la Manille, & les trois autres sont les dernieres cartes de la couleur dont elles sont : il en est de même des autres lorsqu'elles sont Triomphes.

Il n'y a plus qu'une seule observation, c'est à l'égard des As rouges quand on joue en rouge; car ils changent de place : ainsi quand on joue, par exemple, en Cœur, l'As de Cœur marche devant le Roi, & est alors la quatrieme Triomphe. Il en est de même de l'As de Carreau, quand on joue en Carreau, & pour lors ils s'apellent Pontes.

Mais il faut se souvenir que ce n'est que quand on joue en la couleur dont ils sont; car hors de-là, ils suivent l'ordre naturel dont nous avons parlé ci-devant.

Pour plus grande facilité, voyez les Tables suivantes, où les Triomphes sont dans leur ordre.

Noires.

Espadille. Manille. Baste. Roi Dame. Valet. Sept. Six. Cinq. Quatre. Trois.

Rouges.

Espadille. Manille. Baste. Ponte. Roi. Dame. Valet. Deux Trois. Quatre. Cinq. Six.

Observez qu'il n'y a qu'onze Triomphes en noir, & douze en rouge.

Ce qui fait les Triomphes.

Les Triomphes, au Jeu de l'Hombre, ne se font pas comme à l'Impériale & à la bête, en tournant une carte, car on ne tourne point.

Voici donc comme elles se font; quand on donne les cartes, comme nous allons dire, chacun voit son jeu, & parle à son rang.

Supposons que vous êtes le premier en carte, & que vous ayez, par exemple, Espadille, le Deux de Pique, le Baste, le Sept de Pique & le Trois, avec quatre autres cartes de différentes couleurs; consultez l'ordre des cartes quand elles sont Triomphes, vous verrez que vous avez trois Matadors, le Sept & le Trois, qui est très-beau jeu, vous demandez si l'on joue : Je suposse que les autres n'ont pas jeu, on vous répond que non; vous dites alors : Je joue en Pique, & vous faites votre écart, comme nous dirons ci-après, & voilà comme se font les Triomphes. Ce que je dis du premier en carte se doit entendre des deux autres, quand ceux qui précedent n'ont pas de Jeu, & on dit, Passe.

Les Triomphes se font donc en nommant par celui qui entreprend de jouer, la couleur en laquelle il a son jeu.

Mais il faut bien se souvenir de la nommer avant d'avoir vu sa rentrée : car si celui qui joue voit sa rentrée, ou même la tourne devant ses yeux avant d'avoir nommé la couleur en laquelle il joue, les deux autres peuvent nommer pour lui la couleur qui leur plaît, & pour lors il est obligé de jouer en celle que l'on nomme la premiere.

Si l'on nomme deux couleurs différentes à la fois, on doit jouer en celle qui a été nommée par celui qui est à la droite de l'Hombre, en ce cas, il est permis à l'Hombre de reprendre dans son écart ce qu'il a écarté de la couleur que l'on a nommée pour lui; mais il faut pour cela que sa rentrée ne soit point jointe à son jeu; car si elle y est jointe, il ne lui est pas permis de refaire son écart.

Il faut nommer formellement la couleur; & il ne suffiroit pas à celui qui joueroit, par exempe, en Tréfle de montrer qu'il écarte trois cartes, qui seroient un Cœur, un Pique & un Carreau, &

de dire : Vous voyez bien en quoi je joue ; parce que l'on peut écarter les Triomphes.

Il ne suffit pas aussi de dire : Je joue en amour, Guerre ou Indifférence, pour dire en Trefle, Pique ou Carreau ; en un mot, il faut nommer formellement, & il n'y a point d'équivalent qui suffise.

Si l'hombre, après avoir vu sa rentrée, se souvient qu'il n'a pas nommé sa couleur, & qu'il la nomme devant que l'on en ait nommé une autre, il n'encourt aucune peine, & sa couleur est bien nommée.

Si l'hombre nomme une couleur pour l'autre ; il doit jouer en celle qu'il nomme la premiere : ainsi, si ayant jeu à jouer en Pique, il disoit, je joue en Cœur, dis-je Pique, il seroit obligé de jouer en Cœur.

En ce cas, il lui est permis de refaire son écart, supposé que la rentrée ne soit pas jointe à son Jeu.

Celui qui, jouant sans prendre, nomme une couleur pour une autre, est obligé de jouer en la couleur qu'il a nommée.

Des Matadors & de leurs Priviléges.

Il n'y a proprement que trois Matadors, Espadille, Manille & Baste, qui sont les trois premieres Triomphes de la couleur où l'on joue.

Espadille est toujours l'As de Pique.

Manille est le Deux en noir, & le Sept en rouge, & le Baste est l'As de Tréfle.

Le Privilége des Matadors est de ne pouvoir être forcés par aucune Triomphe inférieure ; un exemple éclaircira ceci.

Suposons que j'aye en main le Baste seul, c'est-à-dire, sans autre Triomphe, & que celui qui est le premier en carte joue le Roi de Triomphe ; je ne suis pas obligé de mettre mon Baste, & je m'en vas de telle carte qu'il me plaît de celles que j'ai dans la main.

J'ai dit d'aucune Triomphe inférieure, parce que les supérieures forcent les inférieures : ainsi dans l'exemple ci-dessus, si le premier en carte jouoit Espadille ou Manille, qui sont Triomphes supérieures au Baste, je serois obligé de le mettre parce que, comme nous avons dit, le supérieur force l'inférieur.

Remarquez cependant, qu'il faut que ce soit le premier qui joue le Matador supérieur pour forcer l'inférieur.

Car, par exemple, si je suis dernier en carte & que j'aye le Baste seul, si le premier joue atout du Roi, & que le second mette espadille sur le roi, je ne suis pas obligé de mettre le baste, parce que espadille n'a point été joué par le premier.

Quand je dis par le premier : je n'entends pas le premier en carte ; mais celui qui joue après avoir fait la levée derniere.

Un autre privilége des matadors, est d'être payés d'un jeton quand on les joue simples, ou de deux quand on les joue doubles, comme nous l'expliquerons plus amplement.

Mais pour être payés, il faut qu'ils soient trois dans la main de celui qui joue, autrement ils ne se payent point.

Autrefois l'Hombre les payoit quand il faisoit la bête, & que les trois matadors étoient dans la main de l'un des deux autres ; mais cela n'est plus en usage.

Si l'hombre gagne avec les trois matadors, il se les fait payer ; s'il perd, il paie aux autres. Ce privilége se communique à toutes les autres triomphes qui sont de suite, & ces triomphes usurpent alors le nom de matadors : Ainsi celui qui a les quatre premieres triomphes, se fait payer quatre matadors ; s'il a les cinq premieres, il en fait payer cinq ; & ainsi des autres à proportion jusqu'à neuf, mais il faut, pour être payés, que les triomphes soient de suite.

De la maniere de disposer le Jeu.

Il faut d'abord compter pour chacun des Joueurs vingt jetons & neuf fiches, & se souvenir que chaque fiche vaut vingt jetons & s'apelle cent.

Il faut ensuite convenir de la valeur de chaque fiche : si elle vaudra cinq, dix, vingt, trente sols, plus ou moins : & c'est ce qu'on apelle jouer aux cinq, aux dix, ou au trente sols le cent.

Après quoi il faut tirer les places ; ce qui se fait en mettant aux trois places, où sont comptés les jetons, trois cartes de différentes couleurs, & en prenant trois des mêmes couleurs, que l'on fait tirer au sort aux trois Joueurs ; & chacun se place à la couleur qu'il a tirée.

Il y avoit autrefois dès cérémonies très-incommodes, chacun se déférant l'honneur de tirer le premier dans les trois cartes que l'on presente : mais on les a suprimées : & l'usage est que celui qui est entré le dernier dans la chambre, tire le premier.

On ne laisse pas encore de faire quelquefois quelques complimens ; mais cela cesse dès le moment qu'on allégue la loi de tirer le premier quand on est entré le dernier.

Chacun ayant tiré, & s'étant mis à sa place, on regarde à qui fera ; & pour cela on tourne une carte au milieu de la table, après quoi en distribuant aux trois Joueurs des cartes tournées l'une après l'autre, celui qui a la plus haute de la couleur de celle qui est au milieu de la Table, est celui qui fait.

Il y a si peu de désavantage à faire d'abord, que les Messieurs se font ordinairement honneur de servir les Dames. Mais quand il y a deux Dames & un homme, l'usage est que les Dames servent l'homme.

De la maniere de donner les Cartes.

Nous avons dit que chacun des Joueurs doit

avoir neuf fiches & vingt jetons avant de donner : On marque le jeu, en mettant chacun trois jetons devant soi, & deux à chaque fois que l'on passe ; & l'on apelle cela jouer trois & deux. Autrefois on ne mettoit devant soi que deux jetons chacun, & un chaque fois qu'on passoit ; mais cela ne se pratique plus : cependant il y en a encore qui ne mettent qu'un jeton à chaque passe, & cela s'apelle jouer aux trois & un.

Chacun des jetons qui marque le Jeu, en vaut trois : & cette maniere abregé de marquer, est afin que l'on voie plus facilement si tous ont bien marqué.

Le Jeu étant marqué, celui qui doit faire, bat les cartes, fait couper celui qui est à sa gauche, & les donne trois à trois, jusqu'au nombre de neuf que chacun doit avoir.

Il n'est pas permis de donner les cartes autrement que trois à trois ; & si on les donnoit d'une autre maniere, par mégarde ou autrement ; le coup est nul, & celui qui a fait doit refaire.

Si les trois passent, on en remet chacun deux devant soi ; & cela autant de fois que l'on passe.

Enfin, s'il se trouve que le premier en carte a beau jeu, il demande aux autres : jouez-vous sans prendre ? (nous suposons ici que les autres n'ont pas de jeu) ils répondent que non.

Après quoi il fait son écart, & écarte trois, quatre, cinq, ou six cartes, selon le jeu qu'il a : Il prend le Talon à la droite de celui qui fait, met à la place les cartes qu'il écarte, nomme la couleur en laquelle il veut jouer, prend dans le Talon autant de cartes qu'il en écarte, & remet le reste du talon au milieu de la Table ; d'où le Joueur qui est après celui qui fait jouer, prend également du talon tel nombre de cartes qu'il juge à propos, après en avoir écarté de son jeu autant, & ensuite s'il en reste au talon, celui qui est à la gauche de

l'Hombre, prend toutes, ou tel nombre qu'il veut des cartes qui restent, en ayant, comme les autres écarté auparavant pareille nombre qu'il en prend.

Il doit, s'il en laisse après les avoir vuës s'il veut, & montrées aux deux autres Joueurs, ou sans les avoir vues, les mettre avec son écart sur le reste des cartes, qui doit être à la droite de celui qui a mêlé. Quand cela s'observe, on n'est jamais en peine de sçavoir à qui c'est à jouer ; car c'est toujours à celui qui a les écarts à sa gauche pour le premier coup.

Si en donnant les cartes il y en a une ou deux tournées, on continue comme si de rien n'étoit, à moins que ce ne soit un As noir, auquel cas on refait : cependant si celui qui donne, la tourne en donnant, il est au choix de celui à qui elle va de la recevoir ou de la rejetter ; & s'il y a plus de deux cartes tournées, le coup est nul, & l'on doit refaire.

Ce même si l'on s'aperçoit en donnant ou en mettant les cartes sur le tapis, qu'il y ait une carte telle qu'elle soit de retournée sur le talon, l'on doit refaire.

Mais lorsque quelqu'un a dit, je joue sans prendre, ou en prenant, & que les autres ont passé, s'il se trouve une carte ou deux de retournées dans le talon, quand même ce seroit un Matador, le coup est bon ; & doit se jouer ; si néanmoins il s'en trouvoit davantage de tournées, le coup seroit nul, parce que cela découvriroit trop le Jeu.

Si celui qui mêle tourne une carte par mégarde de celles qu'il donne, à moins que ce ne soit un As noir, le coup est bon, & il ne fait pas la Bête. Qui donne plus de dix cartes à un des Joueurs, rend le coup nul, & est obligé de refaire.

Celui qui donne dix cartes à un ou plusieurs Joueurs, est exclus de faire jouer pour ce coup, soit qu'il se soit donné les dix cartes à lui-même ou aux autres.

A l'égard des deux autres, ils peuvent jouer, en avertissant auparavant qu'ils ont dix cartes; auquel cas ils en doivent écarter une de plus qu'ils n'en prennent dans le talon : car si après l'écart fait, ils en avoient dix, ils feroient la bête, ils la feroient pareillement, s'ils demandoient si l'on joue, sans avoir auparavant accusé qu'ils ont dix cartes.

A l'égard de celui qui dit, Passe, avec dix cartes, on le joue différemment; en bien des endroits on ne fait pas la bête pour cela; en d'autres on la fait.

Pour moi je trouve trop de sévérité à faire la bête, pour passer avec dix cartes; car il arrive souvent qu'un Joueur est d'un malheur affreux; il ne voit que des trois & des quatre dans son jeu, il n'a pas le courage de regarder ses cartes; & on lui fera faire la bête pour ne les avoir pas comptées. Je suis donc de l'avis de ceux qui ne la font faire que quand on a dix cartes après avoir écarté ou demandé à jouer, étant naturel que celui qui demande; doit avoir examiné son jeu, & par conséquent en avertir.

Autrefois on étoit là-dessus d'une exactitude si grande, que si un Joueur avoit dit, je passe, j'ai dix cartes, il auroit fait la bête : à present on a proscrit cette sévérité Espagnole, & on joue d'une maniere plus humaine.

Si celui à qui on a donné dix cartes veut jouer sans prendre, il faut qu'il batte ses cartes, & que l'on en tire une au hazard, que l'on met dans l'écart; mais après qu'il a consenti que l'on lui en tire une, il est obligé de jouer sans prendre.

Ce que nous avons dit quand on a dix cartes,

se doit aussi entendre quand on n'en a que huit ; car la peine est égale pour plus comme pour moins, c'est-à-dire que celui qui en donnant ne donneroit que huit cartes feroit la bête, & ne pourroit faire jouer pour ce coup, comme s'il en avoit donné dix, & celui des trois qui après avoir écarté se trouveroit huit cartes seulement, feroit la bête comme s'il en avoit dix, & joueroit avec ses huit cartes seulement.

Si celui qui n'en auroit que huit, vouloit jouer sans prendre, il faudroit qu'il fît avec ses huit cartes assez de levées pour gagner : s'il jouoit en prenant, il en prendroit du talon une de plus qu'il n'en écarteroit.

Si celui qui fait, après avoir donné, s'avisoit de retourner une ou plusieurs cartes du talon par mégarde ou autrement, il ne peut faire jouer & fait la bête, & n'ôte point aux deux autres la liberté de jouer. De même, si l'un des Joueurs en remettant le talon sur la table ou autrement, tourne une ou plusieurs cartes de celles qui restent au talon, on joue le coup, & il fait la bête.

Le jeu est faux lorsqu'il y a trop ou trop peu de cartes, ou qu'il y a quelque carte double, ou qui ne soit pas du jeu de l'Hombre.

Si cependant il y a plus d'une carte qu'il ne faut dans le jeu ou dans le talon, & que l'on ne s'en aperçoive qu'après que quelqu'un a dit, je joue sans prendre, ou qu'il en a pris, le coup est bon, & doit se jouer ; pourvû que l'une de celle qui est double ou toutes les deux se trouvent dans l'écart car si elles sont toutes les deux dans les vingt-sept cartes des Joueurs, le coup est faux, & on doit refaire.

Le coup est également bon s'il y a moins d'une carte dans le talon & dans le jeu, & que l'on ne s'en aperçoive qu'après que l'Hombre a dit, je joue sans prendre, ou autrement.

S'il y avoit trop ou trop peu de deux ou trois cartes dans le Jeu, le coup seroit nul, il faudroit refaire.

Celui qui donneroit avant son rang, s'il avoit achevé de donner les vingt-sept cartes, & posé le talon sur la table, il ne pourroit en revenir, & l'on continueroit la partie comme si véritablement il avoit dû faire, mais s'il s'en apercevoit avant que d'avoir fini de donner, on doit recommencer & faire donner celui qui doit faire par droit du jeu.

Toutes les fois que le jeu est faux ou nul, & que l'on refait, c'est à celui qui faisoit de refaire.

De la maniere de jouer sans prendre.

Jouer sans prendre, c'est jouer sans écarter; & pour cela il faut se sentir assez beau Jeu pour faire cinq levées.

Le droit de celui qui joue sans prendre, étoit autrefois de se faire payer six jetons par chacun des Joueurs pour le sans-prendre.

☞ Mais presentement on joue presque par-tout le Sans-prendre & les Matadors doubles; c'est comme l'on convient de le jouer.

C'est-à-dire, que l'on donne à celui qui joue sans prendre douze Jetons pour le Sans-prendre, & & deux pour chaque Matador, si l'on joue double, & la moitié si l'on joue simple.

Remarquez qu'il faut les demander avant qu'on ait coupé, car si on a coupé, il y a prescription, ils ne se paient plus.

Il en est de même de la Bête que l'on peut demander, quoiqu'on ait joué plusieurs coups depuis.

Si c'est le premier en carte qui joue sans prendre, il nomme sa couleur, & les autres font leurs écarts, comme nous avons dit ci-dessus, & comme nous le dirons plus amplement dans la suite; & s'il a Jeu sûr, comme seroient cinq Matadors, il peut dire, je joue sans prendre, & montre son Jeu,

sans être obligé de nommer sa couleur.

Si celui qui a joué sans prendre, fait cinq levées ou une de plus que celui des deux autres qui en fait davantage, il se fait payer ce qui est marqué au Jeu, & par-dessus cela le Sans prendre : s'il perd, il paie le Sans-prendre aux deux autres sur le pied qu'ils ont convenu.

Si le premier en carte demande, si l'on joue sans prendre, & que l'un des deux autres réponde que oui, le premier a la préférence, & peut jouer sans-prendre ; s'il n'a pas Jeu à jouer sans-prendre, l'autre y joue d'obligation, nomme sa couleur, & fait payer du Sans-prendre s'il gagne, si-non il le paie, comme nous venons de dire ; c'est ce qu'on apelle Sans-prendre forcé. Si l'un des Joueurs, hors le dernier en carte, n'ayant pas Jeu à jouer sans prendre, nomme sa couleur, sans demander si l'on joue, il est obligé de jouer sans prendre.

Si cela se faisoit après avoir fait son écart & en prenant le Talon, parce qu'il se croiroit le dernier en carte, il ne seroit pas obligé de jouer sans prendre ; mais celui qui est devant ne perdroit pas pour cela le droit de parler le premier, & de lui demander s'il joue sans-prendre.

De la maniere d'écarter.

Quand l'Hombre joue sans prendre, il n'est pas difficile d'écarter ; le premier peut prendre jusqu'à huit cartes, & même neuf ; mais ce ne seroit ne sçavoir pas le Jeu, car on en doit laisser au moins cinq à celui qui doit écarter après, afin que les Triomphes ne se partagent pas.

Lorsque l'Hombre ne joue pas sans prendre, celui qui écarte après lui ne doit jamais aller au fond qu'il n'ait quelque Matadors ou quelques fortes Triomphes avec des Rois.

Aller au fond, c'est laisser moins de cinq cartes à celui qui doit écarter après, & c'est ruiner le Jeu en partageant les Triomphes, ce qui fait fort souvent gagner l'Hombre.

Il eſt donc de la diſcrétion de celui qui doit écarter le premier après l'Hombre, de voir ſi avec les Triomphes qu'il peut raiſonnablement eſpérer dans les cinq ou ſix cartes qu'il tire du talon, il peut faire trois ou quatre levées, ſans quoi il doit laiſſer cinq cartes à celui qui écarte après lui.

Il eſt vrai qu'il n'eſt pas néceſſaire que les quatre levées ſoient auſſi ſûres que s'il étoit l'Hombre ; la raiſon eſt que le tiers l'aide en faiſant *Gano* de ſes Rois, & en forçant les triomphes de l'Hombre.

Si l'Hombre ne joue pas ſans prendre, il écarte le premier, & celui qui eſt à ſa droite après : s'il joue ſans prendre, il ne fait point d'écart, & celui qui eſt à ſa droite écarte le premier.

Remarquez donc, que pour écarter on ne regarde pas qui eſt le premier ou dernier en carte ; mais que les écarts ſe font toujours en défilant par la droite de celui qui joue.

L'Hombre doit être attentif à la maniére d'écarter des autres, & prendre garde qui eſt celui qui va au fond ; car il doit s'en donner de garde, & tâcher de faire faire deux levées à celui qui n'y va pas, s'il n'a point aſſez de Jeu pour gagner ſans cela.

Il doit en ce cas jouer de façon à s'aſſurer quatre mains qui lui ſuffiront pour gagner, s'il peut mettre à deux mains les deux autres Joueurs.

S'il reſte quelques cartes du Talon, celui qui a écarté le dernier peut les voir s'il veut, auquel cas les deux autres peuvent auſſi les voir ; mais s'il ne les voit pas, celui des deux autres qui les regarde, fait la Bête.

Si l'un des Joueurs en écartant prenoit trop de cartes, il ne fait pas pour cela la bête, pourvû qu'il ne les ait pas vûes, & il en eſt quitte pour remettre ſur le talon celles qu'il prend de trop. Si elles ſont mêlées avec ſon jeu, on les tire au hazard, & on les met ſur le talon, ſi celui qui doit

prendre après lui n'a pas encore pris ; autrement on les met avec les écarts, & il fait la bête.

S'il en prend trop peu, c'est presque la même chose : si le talon est encore sur le tapis, & que celui qui doit prendre après lui n'ait pas encore pris, il en prend ce qui lui manque ; s'il a pris, il les prend au hazard dans les écarts.

Celui des Joueurs qui prendroit les cartes du jeu d'un autre au lieu du talon, peut les remettre sur le jeu où il les a prises, pour retourner en prendre au talon ; s'il ne les a pas vues, il n'y a point de faute ; mais s'il les a vues, il les remettra également sur le jeu où il les a prises, fait la bête de moitié avec celui à qui est le jeu vu. L'un payeroit pour son peu d'attention, & l'autre pour sa nonchalance, devant toujours avoir son Jeu à la main pendant que l'on joue : cette loi est d'autant mieux établie, qu'elle empêche plusieurs abus : Premiérement, les piéges que l'on pourroit tendre à ceux qui voudroient prendre du talon, en lui mettant à portée un jeu à la place du talon ; en second lieu, la mauvaise foi de celui qui faisant semblant de prendre au talon, pourroit, pour profiter du jeu de son voisin, s'en servir comme du talon. Il en seroit de même de celui, qui, au lieu de tourner les levées des Joueurs pour les compter, tourneroit leur jeu pour les mêmes raisons.

Si le dernier qui prend, en prend moins qu'on ne lui en laisse dans le talon, il ne doit point lever celles qu'il prend avec celles qu'il laisse, mais les remettre à part avant que de les voir ou de joindres celles qu'il prend à son port, si-non il fait la bête : ensuite il peut voir ou non celles qu'il laisse, & les mettre sur l'écart : & s'il les voit, les autres les peuvent voir aussi ; mais s'il ne les voit pas, les deux autres ne les peuvent pas voir, & celui qui les voit fait la bête : mais après que le coup est commencé de jouer, les uns ni les autres

ne les peuvent voir sans faire la bête.

Si quelqu'un, ou même deux des Joueurs, croyans que tous auroient passé, mettoient leur jeu sur le talon, ou les brouilloient, & que celui qui n'auroit pas passé, voulût jouer, il faudroit que les autres reprissent leurs cartes s'ils pouvoient les distinguer, si-non en reprendre chacun neuf en leur rang sans rien voir, & ensuite écarter & jouer comme si cela n'etoit pas arrivé, en cas néanmoins que celui qui veut jouer le desire : si-non refaire s'il y consent, parce qu'on pourroit le faire malicieusement pour empêcher qu'il ne jouât ; si les cartes étoient même retournées, il faudroit toujours en user de même après les avoir battues ; mais outre cela, celui qui les auroit retournées, feroit la bête.

De la maniere de jouer les Cartes.

Les écarts étant faits, le premier en carte joue le premier ; & l'on continue à chaque levée, comme dans tous les autres jeux, en commençant par celui qui a fait la levée.

Ce qu'il faut observer, c'est :

1. Que quand on n'a point de la couleur dont on joue, on n'est pas obligé de mettre de triomphe si on ne le juge à propos.

2. Que soit que l'on joue atout, ou d'une autre couleur, on n'est pas obligé de mettre au-dessus ; pourvû qu'on fournisse de la couleur dont on joue, cela suffit.

3. Que quand un de ceux qui défendent la Poule demande *Gano* à son camarade, il le doit faire s'il le peut, à moins qu'il ne se voie (s'il ne prend pas) dans l'impuissance de pouvoir faire sa main, ou bien à moins qu'il n'ait un jeu à pouvoir faire trois ou quatre mains pour la remettre.

On apelle faire *Gano*, laisser passer à celui qui demande Gano la carte qu'il joue quoiqu'on ait au dessus. Par exemple, un de ceux qui défendent la poule, joue la dame de pique, & demande *Gano*

du roi : son camarade ne met pas le roi, mais il faut pour cela qu'il ait un petit pique ; car si le roi est seul, il est obligé de le mettre, à peine de faire la bête.

4. Quand un de ceux qui défendent la poule, en jettant sa carte frape sur la table, c'est un avis qu'il donne à son camarade de couper d'une forte triomphe pour forcer l'Hombre.

Celui qui montre son jeu ou ses rentrées, fait la bête.

Si quelqu'un quitte & montre son jeu avant que le coup soit entierement joué, il fait aussi la bête, & doit reprendre ses cartes & achever le coup si un tiers le desire, & peut gagner codille, parce que l'on ne peut faire tort au tiers & même à l'Hombre, quand ce n'est pas lui qui quitte ; ainsi il est toujours nécessaire de ne pas quitter ni montrer son jeu que le coup ne soit achevé de jouer.

Si l'Hombre quitte & montre son jeu, abandonnant à gagner codille à qui le pourra, il fait deux bêtes, l'une pour avoir montré son jeu, & l'autre pour l'avoir quitté ; & les deux autres Joueurs doivent partager entr'eux ce qui est sur le jeu : mais si l'un des deux vouloit que l'on jouât, prétendant gagner codille, il feroit aussi la bête s'il ne le gagnoit pas, & l'autre tiers la tireroit s'il la gagnoit ; mais quand l'Hombre gagneroit, il auroit toujours fait deux bêtes, & le coup resteroit sur le jeu.

Comme le jeu de l'Hombre vient d'Espagne ; & que cela se pratique par-tout, on peut aussi le pratiquer en France, joint que cela rend le jeu plus animé & plus beau.

Autrefois on faisoit la bête quand on jouoit devant son rang ; presentement cela ne se fait plus, si l'on en convient.

L'usage étoit encore que quand on avoit tiré

une carte hors de son jeu, l'Hombre qui l'avoit vue la demandoit, & on étoit obligé de la jouer si cela se pouvoit sans renoncer; presentement il faut qu'elle soit sur le tapis pour n'avoir plus la liberté de la retirer. Un Joueur cependant qui affecteroit de montrer quelque carte qui pourroit, n'étant pas jouée sur le coup, préjudicier & faire perdre l'Hombre, doit être obligé de la jouer s'il le peut, sans renoncer; s'il ne le peut pas, il fera la bête pour avoir montré sa carte mal-à-propos.

Comme il est important de sçavoir le nombre des triomphes qui sont jouées & de celles qui restent, il est permis à celui qui est à jouer de voir les levées des autres, & de les examiner tant & si long-tems que l'on veut; & cela est également permis, quoiqu'il n'y ait point de Triomphes jouées.

Il n'est pas non-plus permis à l'Hombre de dire; je la remets; s'il le dit, il fait la bête, & il en doit être usé comme au coup précédent, excepté qu'il ne fait qu'une bête, n'ayant pas montré son jeu.

Il n'est pas permis aussi à aucun des Joueurs pendant que l'on joue un coup, de dire quand on ne lui demande pas: avez-vous le roi, je coupe à telle couleur, une telle couleur a passé, jouez une telle carte, l'Hombre en a pris tant, il a tant de mains, j'en ai tant, il a gagné codille, allez-vous-en de vos bonnes, vous devriez vous en être allé d'une telle carte, c'est bien mal joué, vous avez bien fait, & autres semblables discours, qui peuvent faire connoître les jeux, & qui nuisent à un de ceux qui jouent. Si l'on veut sçavoir quelque chose, que l'on peut aprendre en voyant les mains, on peut demander à les voir & rien de plus; car le jeu de l'Hombre n'est beau que quand on ne parle pas; du moins mal-à-propos, & ceux qui le font passent pour des gens indiscrets & intéressés, ou qui ne sçavent pas jouer ni même vi-

vre, pour ne pas dire pire, & l'on devroit les condamner tous à faire la bête, lorsque cela fait gagner ou perdre quelqu'un : mais on ne le fait pas par tolérance.

Si celui qui a un roi joue le premier par malice ou autrement une carte de la couleur de ce roi, & qu'il dise je n'ai pas le roi, *Gano* du roi ou à votre roi, il fait la bête, parce que c'est un mensonge & une surprise manifeste, qu'il faut punir par-tout où elle se trouve.

Si le jeu se trouvoit faux, le coup est nul, si on s'en apperçoit en le jouant; mais si on ne s'en apperçoit qu'après qu'il est joué, il est bon.

Or le coup est censé joué, quand il n'y a plus de cartes dans les mains d'un des trois Joueurs, ou lorsque celui qui joue a cinq levées faites, & qu'il baisse son jeu.

De la Bête & des Renonces.

La bête se fait toutes les fois que celui qui joue ne gagne pas.

Il faut pour gagner que l'Hombre fasse cinq levées.

Il peut aussi gagner en n'en faisant que quatre, si les cinq autres sont partagées, ensorte que l'un de ceux qui défendent en fasse deux, & l'autre trois.

La bête se fait encore quand on joue avec plus ou moins de neuf cartes.

Elle se fait quand on renonce : or pour avoir renoncé, il ne suffit pas d'avoir lâché sa carte sur la table; il ne suffit pas même que celui qui feroit la levée ait jetté sa carte pour la levée suivante, il faut que la levée soit pliée, sans quoi l'on peut reprendre sa carte & obéir, à moins que celui qui a renoncé n'ait lui-même joué sa carte pour le coup suivant, pour lors il n'est plus à tems d'y revenir : si sa renonce préjudicie au jeu, il reprend sa carte, mais il fait la bête. Cependant si toutes

les cartes étoient jouées, la bête feroit faite, & on ne reprendroit pas ses cartes.

Celui qui renonce plusieurs fois en un coup après que les cartes sont pliées sur le tapis, ne fait qu'une bête, si l'on ne s'en aperçoit qu'après que les renonces sont faites; mais si après s'être aperçu de la premiere, il en fait une seconde, il fait deux bêtes, & ainsi de trois & quatre; & dans l'un & dans l'autre cas, il est obligé de reprendre les cartes qu'il a jouées mal-à-propos, & de rétablir le jeu comme il devoit être joué; quand même la derniere main seroit jouée lorsqu'il y a plusieurs renonces dans un coup, & que les cartes ne sont pas brouillées, cela n'empêche pas que celui qui joue ne fasse la bête s'il perd.

Toutes les Bêtes faites sur un même coup, soit par renonce, trop ou trop peu de cartes ou autrement, vont ensemble le coup suivant, à moins que l'on ne convienne de les mettre séparément, n'étant pas de la volonté de celui qui les a faites, de les remettre ou non, mais à la pluralité des voix.

Si l'un de ceux qui défendent la Poule étant distrait, ne se souvenoit plus de la couleur en quoi l'on joue, & la demandoit à l'autre, qui, ou par distraction ou autrement diroit Pique au lieu de Trefle, celui qui couperoit avec un Pique ne renonceroit pas, s'il n'avoit pas de la couleur jouée, étant permis de gagner, mais il ne sçauroit reprendre sa carte dès qu'elle a touché le tapis, il ne fait cependant pas la Bête. Celui qui faisant jouer perd le Jeu & fait encore la Bête pour avoir renoncé, est le maître de faire aller ces deux Bêtes ensemble ou séparément.

Quand il y a plusieurs Bêtes, après que la premiere est tirée, la plus forte se tire, & ainsi des autres qui suivent.

Remarquez que toutes les Bêtes qui se font en

quelque maniere que ce soit, sont de tout ce que l'Hombre tire quand il gagne ; ainsi il est de la prudence des Joueurs d'éviter de tomber dans ces inconvéniens, & de suivre la maxime des sages Joueurs, qui après avoir pris ce qu'ils veulent de cartes au talon, comptent le tout avant de les regarder, pour sçavoir s'ils n'en ont pas plus ou moins de neuf.

Remarquez encore que les levées peuvent se partager en différentes manieres, suivant lesquelles on gagne ou on fait la Bête.

Il n'y a que deux manieres de gagner, dont nous avons déjà parlé, & dont il n'y a plus rien à dire : nous ne parlons que des manieres dont on fait la Bête.

Quand chacun fait trois levées, l'Hombre fait la Bête, & c'est ce qu'on apelle remise par trois.

Quand l'Hombre en fait quatre, & un de ceux qui défendent quatre, l'Hombre fait encore la Bête, & c'est ce qu'on apelle simplement remise.

Quand l'Hombre fait quatre levées, & que l'un des deux autres en fait cinq, & quand l'un des deux qui défendent la Poule en fait quatre, l'Hombre trois, & le tiers deux, l'Hombre fait la Bête, & celui qui en fait plus que lui gagne ; & c'est ce qu'on apelle gagner Codille. Nous en ferons un article particulier.

Du Codille.

Le Codille est au Jeu de l'Hombre, quand sans être l'Hombre on fait cinq levées, ou que l'on en fait quatre, & que les cinq autres sont partagées, ensorte que l'un en fasse deux & l'autre trois.

Celui qui aspire au Codille, doit être de bonne foi, & ne pas demander *Gano* quand il peut faire quatre levées sans cela ; mais comme il n'y a point de peine contre celui qui le demande, bien des gens ne sont pas trop scrupuleux là-

dessus ; ce que l'on peut faire, c'est d'être sur ses gardes contre ces gens-là pour le reste de la reprise, & ne plus jouer avec eux une autre fois pour éviter cet inconvénient : il y a bien des gens qui demandent *Gano* sans conséquence ; & s'ils gagnent Codille, on n'en impute point la faute à celui qui l'a demandé, mais à celui qui a eu trop de facilité à le faire, lorsqu'il pouvoit faire perdre sans faire *Gano*, car il vaut encore mieux faire gagner Codille, que de laisser gagner l'Hombre.

Celui qui gagne Codille, tire ce que l'Hombre auroit tiré s'il avoit gagné.

Si l'Hombre demande *Gano* pour empêcher le Codille, il fait la bête, car cela n'est nullement permis.

Il y a des gens qui, après avoir vu leur rentrée, qui n'est pas favorable, demandent à s'en aller, ou à faire la bête pour nuire au Codille, cela est si fort éloigné de l'esprit du Jeu de l'Hombre, qu'il n'y a point de loi sur cet article; aussi cela n'est-il en usage que parmi des gens qui ne se piquent pas de belles manieres.

Il n'est donc pas permis, en quelque maniere que ce soit, de nuire au Codille, si ne n'est en jouant sagement, & en ne faisant pas *Gano*, si l'on croit qu'il le demande mal-à propos.

Il faut encore se souvenir qu'il vaut mieux risquer de donner Codille, que de faire gagner l'Hombre.

Lorsque celui qui aspire au Codille demande *Gano* à sa quatrieme levée, & qu'il en a une sûre dans la main, il ne doit pas honnêtement tirer la Poule ; il en est de même s'il demandoit sa troisieme levé, & qu'il en eût deux sûres dans la main, quoiqu'il le peut à la rigueur.

Celui qui est le premier à jouer, & qui n'est pas l'Hombre, qui peut avoir quatre mains sûres

dans son jeu lorsqu'il a un Roi ou deux, dont l'un peut passer, & qui a outre cela une Dame d'une autre couleur, ne doit pas honnêtement commencer de jouer par sa Dame, ni en demander *Gano*, ni d'aucune autre carte : ni au tiers d'apuyer ni de rien faire : mais il doit jouer d'abord son Roi, & demander *Gano*, & s'il ne passe pas & qu'il en ait deux, le demander de l'autre ; & s'il ne passe pas encore, il le peut demander de sa Dame, parce que s'il commençoit de le demander de sa Dame, qu'elle lui passât, & qu'après un de ses Rois lui passât aussi, quand même il n'en demanderoit pas *Gano* ; il auroit Codille assuré, & il n'est pas permis de demander sa premiere main, lorsque l'on en peut avoir quatre sûres d'une autre maniere : on ne peut néanmoins empêcher qu'il ne tire le coup, ni tous ceux qui gagnent Codille mal-à-propos ; mais quand cela arrive, les beaux Joueurs la remettent presque toujours, & l'on doit se défier de ceux qui ne le font pas.

Il faut néanmoins faire plutôt gagner Codille au tiers, que de laisser gagner l'hombre quand on ne peut faire autrement, & dans les coups qui sont douteux, parce qu'il reste toujours une bête sur le Jeu, & pour lors celui qui le gagne doit tirer sans scrupule.

Il est encore à remarquer que quand on demanderoit *Gano* mal-à-propos, & que la carte passât, sans que l'on le pût empêcher, on ne laisseroit pas de bien gagner Codille, l'honnêteté n'obligeant à la remettre que quand on accorde un *Gano* que l'on pourroit ne pas faire, & remettre le coup par ce moyen.

Il n'est pas permis à l'hombre de donner Codille à qui il voudra, il doit être forcé de prendre quand il le peut, & si en ne le faisant pas il fait gagner Codille à celui qui ne l'auroit pas

naturellement, il doit payer pour l'autre ce qu'il lui en pourroit couter.

De la maniere de marquer le Jeu.

Il faut se souvenir que chaque Jeton qui marque le Jeu en vaut trois.

Il faut encore sçavoir que quand les Joueurs ont marqué diversement, l'un plus, l'autre moins, on passe suivant celui qui marque le plus, & l'on fait la bête de même.

Cela supposé, on commence à marquer le Jeu en mettant chacun trois jetons devant soi, comme vous voyez.

OOO

Si l'on passe, & qu'aucun des trois n'ait jeu à jouer, on met encore chacun deux jetons devant soi en cette maniere.

OOOOO

Et toutes les fois que l'on passe, on en ajoute deux sur la même ligne que les autres, si ce n'est quand on joue trois & un, auquel cas on en met d'abord trois, & un chaque fois que l'on passe.

Quand la Poule est retirée, on recommence, en remettant chacun trois jetons devant soi, mais quand il y a plusieurs bêtes, après avoir tiré la premiere, on ne met au jeu que chacun deux jetons, & cela tant tant qu'il y a des bêtes à tirer.

Si l'on gagne Codille, quoiqu'il y ait encore des bêtes, chacun met trois jetons devant soi, & cela ne se pratique qu'à celles que l'on gagne par Codille; & s'il y en avoit d'autres à tirer après un coup qu'on ne gagne pas par Codille, on ne les marqueroit qu'avec deux jetons, quand on joue trois & un, on en met trois au Codille, & un aux autres bêtes.

La bête se marque avec deux jetons au des-

ſous ; par exemple, chacun met d'abord trois jetons au jeu ; ſupoſons qu'on paſſe, on en remet encore chacun deux ; ce ſont cinq jetons devant chaque Joueur qui font le jeu, & qui ſe marquent comme dans la figure ſuivante.

OOOOO

Si l'hombre pérd, la bête ſera de quarante-cinq jetons, parce qu'il y en a cinq devant chaque, qui font quinze, puiſque chaque jeton en vaut trois. Or quinze jetons devant chacun des trois Joueurs font quarante-cinq; la bête ſe marque, comme on voit dans la figure ci-deſſous.

OOOOO
OO

Et autant de fois que l'on paſſe, on met ſur les jetons du deſſous deux autres jetons, ſuivant qu'il eſt marqué ci-après.

OOOOO
OOOO

Celui qui fait la ſeconde bête la fait du total; c'eſt-à-dire, de cent vingt-ſix jetons; car il y a d'abord cinq jetons devant chacun du fond du jeu, qui font quarante cinq, comme on vient de l'expliquer. Quarante-cinq de la premiere bête, & quatre jetons devant chacun qui ont été mis pour les Paſſes qui font trois fois douze, qui valent trente-ſix; joignez à ces trente-ſix jetons de Paſſes, quarante cinq du fond du jeu, quarante-cinq de la premiere bête, & vous trouverez que ces trois nombres de jetons ſe montent à cent vingt-ſix, qui font la ſeconde bête, qui ſe marque ainſi.

OOOOO
OOOO
OOO

Celui qui en fait une troiſieme, ne l'a fait plus forte que des jetons qui ſont au-deſſous de la ſeconde bête, & elle ſe marque en mettant

encore au-dessous ; & cela autant que l'on fait de bêtes : mais pour lever la difficulté de compter les bêtes, qui embarrassent bien des gens, on se sert de marques d'Yvoire, où les bêtes sont chiffrées, que l'on met devant ceux qui les ont faites.

En voici une Table pour la commodité de ceux qui n'ont pas de marques, où on verra la valeur des bêtes que l'on peut faire.

TABLE.

1 27	2 71	3 90	4 108	5 26
6 144	7 172	8 180	9 198	10 216
11 234	12 252	13 270	14 288	15 306

Cette Table servira à compter les bêtes qui feront faites sur les coups où l'hombre perdra par remise ; si dans l'intervale de ces bêtes il y a eu des coups où l'on ait fait passe, l'on augmentera pour chaque deux jetons qui seront marqués dix-huit de la valeur de la bête marquée à la Table ci-dessus. Par exemple, si sur la bête de 90 que je supose aller sur le Jeu pour le premier coup avec le Jeu ordinaire, qui est de deux jetons, il se fait passe, on augmentera le Jeu de deux jetons, qui en valent, comme il a été dit, 18, ce qui fera que la bête qui sera faite sur ce coup sera de 126, au lieu que si le coup étoit simple, elle ne seroit que de cent huit, ainsi qu'elle est marquée dans la Table ci-dessus. L'on augmentera également de 18, pour chaque deux jetons qui seront de surplus : enfin, pour donner en deux mots une idée claire de la maniere dont on doit compter

les bêtes, il suffit de dire que l'on doit faire la bête de neuf fois, ce qui est marqué devant un des Joueurs : auquel nombre il faut encore ajouter la bête ou les bêtes qui vont, s'il y en a qui aillent sur le coup. Et lorsque le Jeu a été tiré par Codille, comme il est marqué par trois jetons, il augmente par conséquent de 27 ; il n'y a pour cela qu'à suivre la même maniere de compter par neuf tous les jetons qui sont au-devant de l'un des Joueurs. On observera la même maniere pour compter les bêtes qui se feront lorsque l'on jouera à trois & un, c'est-à-dire, qu'on multipliera par neuf chaque jeton qui sera devant l'un des Joueurs, en y ajoutant la valeur des bêtes qui iront sur le Jeu : la seule différence qui est entre ces deux manieres de marquer, c'est qu'à la premiere, l'on marque par deux jetons chaque passe, & on le marque par un à cette derniere, c'est plus que suffisant pour sçavoir marquer le Jeu tel qu'on le joue. Or, voyons maintenant comment il faut le marquer lorsqu'on le joue à la Bavaroise.

De la maniere de marquer le Jeu à la Bavaroise.

On donne ordinairement à chacun des Joueurs 300 jetons, qui valent ce dont on est convenu, les fiches qui valent vingt jetons à la maniere précédente de marquer, n'en valent que dix à celle-ci.

En commençant le Jeu, chaque Joueur met trois jetons au devant de lui, & toutes les fois que l'on passe, chacun remet deux jetons.

On paie la Consolation trois jetons, le Sans-prendre quatre, & un jeton pour chaque Matador ; on paie deux fiches pour la Vole, & on ne tire qu'une bête, s'il y en a plusieurs, & qu'elles soient séparées ; outre ces deux fiches de la Vole, on paie à l'ordinaire le sans prendre & les Matadors s'ils ont lieu, & la Consolation.

Et si ayant entrepris la Vole il ne la fait pas, il paie à chacun de ses deux tiers deux fiches, moyennant quoi il est payé du reste du Jeu, comme s'il avoit simplement gagné. La premiere bête n'est jamais que de 9, la seconde de 24, la troisieme de 30, & ainsi en augmentant de 6 en 6, ce qui fait toujours le nombre de jetons qui doivent être sur le jeu, sans augmentation ni diminution.

De la Vole.

La Vole se fait quand on fait toutes les levées.

L'avantage de celui qui fait la Vole, est de tirer toutes les bêtes qui sont au jeu; mais quand il n'y a point de bêtes, ou qu'il n'y en a qu'une, il gagne le double de ce qu'il auroit gagné. Si, par exemple, il y a cinq jetons devant chacun, & une bête de vingt-sept, ce sont soixante-douze qu'il y a à la Poule, sçavoir, quarante-cinq aux Tours, & vingt-sept de la bête : les deux autres, (outre la Poule qu'il tire,) lui doivent encore trente-six jetons chacun. Il en est de même quand il y en a plus ou moins; mais s'il y a deux bêtes, il les tire, & on ne lui doit rien davantage. Mais si plusieurs bêtes alloient ensemble, parce qu'elles auroient été faites le même coup, ou parce que celui qui auroit fait la derniere, les auroit mises ensemble, on paie le double, comme s'il n'y en avoit qu'une.

La Vole n'est pas aisée à faire, & il ne faut pas l'entreprendre qu'à bon titre, parce que quand on l'a une fois entreprise, il n'est plus tems de s'en dédire.

Or la Vole est entreprise quand après avoir fait les cinq premieres levées, l'hombre joue seulement une carte, auquel cas les deux autres peuvent se montrer leur jeu, & convenir de ce qu'ils garderont pour l'empêcher.

Il faut ici se souvenir que l'hombre qui re-

garde son écart, après avoir pris pareil nombre de Cartes du Talon, & les avoir vues, ne peut faire la Vole.

Si celui qui entreprend la Vole ne la fait pas; les deux autres partagent entr'eux tout ce qui est au jeu, c'est-à-dire, les Tours & les bêtes; cependant si l'hombre a joué sans prendre, ou s'il a des Matadors, il se les fait payer, quoiqu'il ne tire rien du jeu. Si l'on veut admettre le Contre à ce jeu, il faut en convenir auparavant.

Si le premier en carte veut faire jouer & demande aux autres s'ils jouent sans prendre, que celui qui suit lui réponde, oui, s'il ne joue point, & que le troisieme dise ensuite, je le joue sans prendre & entreprends la vole; ce dernier y doit être reçu, si l'un des deux premiers en son rang veut entreprendre la même chose; & lorsque cela est arrêté, les deux qui ne sont pas avec l'hombre peuvent se montrer leurs cartes, & écarter & jouer de concert pour empêcher celui qui entreprend la vole de la faire.

Il en sera de même si le premier ou le second veut jouer sans prendre, & que l'autre veuille entreprendre la vole; s'il manque de la faire l'ayant entreprise par contre, il ne doit être payé de rien, encore qu'il gagne le jeu, & paie pour avoir manqué la vole, ce qu'on lui auroit payé, & fait la bête de ce qui va sur le jeu.

L'Hombre étant une espece du Jeu de la bête, où l'on admet le contre en France, on peut aussi l'admettre au jeu de l'Hombre, outre que cela donne plus d'étendue au jeu, quoique l'on ne présume pas que ces sortes de coups puissent arriver souvent.

L'hombre ne peut pas faire la dévole, ni l'un des deux autres la vole, quand même ils la feroient effectivement, parce que le premier ne feroit toujours que la bête, & que l'autre ne tireroit

lien, que comme lorsqu'il gagne codille.

De la durée du Jeu.

Comme ce jeu demande de l'aplication, on y met des bornes, & on convient du nombre des Poules que l'on veut jouer; & cela se regle ordinairement à vingt, trente, ou quarante au plus.

Quand on est convenu du nombre, à mesure que l'on gagne les Poules on tire un jeton que l'on met à part; & ces jetons assemblés qui marquent la durée du Jeu, servent aussi à payer les cartes; cependant on ne marque point lorsqu'on gagne codille.

Quand les coups sont achevés, on peut jouer les tours, c'est-à-dire, trois coups pour chacun ou jusqu'à la premiere bête, mais il n'y a nulle obligation si on ne l'a dit, & on n'a point lieu de se plaindre d'un Joueur qui ne le veut pas.

Celui qui voudroit quitter avant que le nombre des tours convenus fût achevé, devroit payer toute la perte qui seroit sur le jeu, à moins que quelque affaire imprévue, ou autre cause légitime, ne l'y obligeât; auquel cas on pourroit seulement, par honnêteté, satisfaire à ce qui a été joué, ou remettre à finir la partie à une autre fois, marquant l'état où on la quitte.

Ce que je dis s'entend quand on joue avec d'honnêtes gens, car si l'on se trouvoit entre deux fripons, ce seroit autre chose.

Des différens Jeux qui peuvent se jouer.

Rien n'embarrasse plus ceux qui commencent à jouer à l'Hombre, que de sçavoir quand ils ont jeu à jouer, ou quand ils doivent passer; c'est pour lever en quelque façon cette difficulté, que l'on a assemblé ici les plus petits jeux qui se peuvent jouer, afin que l'on sçache à quoi s'en tenir.

La regle générale est qu'il faut avoir en sa main trois levées sûres en triomphes pour entreprendre de jouer; car c'est tout ce que l'on peut espérer en

quatre ou cinq cartes que l'on prend, de tirer de quoi faire deux levées. Or il n'en faut pas moins puisque, comme nous avons dit, il faut toujours cinq levées pour gagner.

Cependant, comme on espére de partager les levées, & d'en faire faire deux à l'un, & trois à l'autre, on joue quelquefois plus hardiment.

Voilà donc un détail des jeux les plus petits qui se peuvent raisonnablement jouer. Nous commencerons par les couleurs noires; c'est-à-dire, pique ou trefle; mais auparavant il est bon d'avertir qu'on joue en toute couleur avec les trois matadors; c'est pourquoi nous n'en dirons rien.

Jeux en noir qui se jouent.

1. Manille, baste, roi, cinq. 2. Espadille, baste, roi, cinq. 3. Espadille manille, roi, quatre. 4. Espadille, manille, six, sept. 5. Espadille, baste, dame, sept. 6. Manille, baste, dame, cinq, six. 7. Espadille, roi, dame, valet, sept. 8. Manille, roi, dame valet, sept. 9. Baste, roi, dame, valet. 10. Manille, baste, sept, six, cinq, quatre. 11. Roi, dame, valet, sept, six, cinq. 12. Espadille, roi, dame, quatre, trois.

Il y en a une infinité d'autres dont il n'est pas possible de faire le détail.

Remarquez: 1°. Qu'il faut que les cartes soient toutes de la même couleur, à la réserve des as noirs, qui sont toujours triomphes.

Remarquez: 2°. Qu'un roi d'une autre couleur peut tenir lieu d'une triomphe, pourvû que ce ne soit pas des principales.

3°. Remarquez que quand un roi est chargé; c'est à dire, que quand on a beaucoup de cartes de la même couleur à écarter, on ne doit pas y faire beaucoup de fond, parce qu'elles sont presque toujours coupées. Passons aux couleurs rouges.

Jeux qui se jouent en rouge.

1. Espadille, manille, ponte, quatre. 2. Baste,

manille, Ponte, deux. 3. Eſpadille, baſte, ponte, trois. 4. Eſpadille, manille, roi, dame. 5. Eſpadille, manille, valet, trois, roi. 6. Eſpadille, baſte, roi, dame, valet. 7. Baſte, ponte, roi, dame, valet. 8. Manille, ponte, roi, dame, valet. 9. Manille, baſte, roi, dame, trois. 10. Manille, baſte, valet, deux, trois, cinq. 11. Eſpadille, baſte, roi, deux, roi.

Remarquez: 1°. Que ce que nous avons dit des Jeux qui ſe jouent en noir, ſe doit entendre à proportion de ceux qui ſe jouent en rouge.

Remarquez en ſecond lieu, que comme il y a plus de triomphes en rouge qu'en noir, il faut plus beau jeu pour y pouvoir gagner.

Remarquez en troiſieme lieu, que les Jeux que nous avons ci-devant marqués, ſont les plus petits qui ſe jouent, & qu'il y en a une infinité d'autres plus beaux dont nous n'avons pa cru devoir parler.

Remarquez encore qu'il faut un jeu plus fort quand on eſt en cheville; c'eſt-à dire, quand on n'eſt ni premier ni dernier; la raiſon eſt que l'on fait des retours qui embarraſſent, & qui ſont cauſe qu'on eſt preſque toujours ſurcoupé.

Après avoir donné un détail des Jeux qui ſe jouent en écartant, il faut parler de ceux qui ſe jouent ſans prendre; c'eſt ce que l'on va voir dans les Jeux ſuivans.

Jeux en noir qui ſe jouent ſans prendre.

1. Eſpadille, manille, baſte, roi, ſix & une renonce.

Cela fait quatre matadors cinquiéme & une renonce.

2. Eſpadille, manille, roi, valet, roi, roi & renonce, une renonce. 3. Eſpadille, manille, baſte, roi, roi. 4. Eſpadille, manille, baſte, ſix, trois, quatre & renonce, une renonce. 5. Manille, baſte, dame, valet, quatre, trois, roi. 6. Manille, baſte, ſix, cinq, quatre & re-

nonce, une renonce. 7. Baſte, roi, dame, valet, ſept, ſix, roi. 8. Roi, dame, valet, ſept, ſix, cinq, quatre, roi. 9. Eſpadille, roi, dame, ſept, ſix, quatre, roi, renonce, une renonce. 10. Manille, roi, dame, valet, ſept, quatre, roi, renonce, une renonce.

Jeux en rouge qui ſe jouent ſans prendre.

1. Eſpadille, manille, trois, baſte, quatre, cinq, roi. 2 Eſpadille, ſept, baſte, roi, trois, roi. 3. Eſpadille, manille, ponte, ſix, trois, roi, dame gardée, dame gardée. 4. Sept, baſte, dame, valet, deux, ſix, roi, dame gardée, dame gardée. 5. Baſte, ponte, roi, ſix, trois, deux, roi, dame gardée, dame gardée. 6. Ponte, roi, dame, valet, deux, trois, ſix, roi. 7. Sept, baſte, ponte, quatre, trois, cinq, roi & renonce, une renonce. 8. Eſpadille, ponte, roi, dame, deux, ſix, roi, valet gardé.

Les bons Joueurs le jouent encore ſans prendre à bien plus petit jeu, ſur-tout lorſqu'ils ſont premiers ou derniers.

Pluſieurs perſonnes ont ſouhaité quelques regles pour la conduite du Jeu : c'eſt pour les contenter qu'on a jugé à propos de mettre ici quelques coups que l'on peut perdre en les jouant mal, & que l'on gagne, quand on les joue comme il eſt marqué.

On ne doit pas s'attendre ici d'avoir des maximes infaillibles pour gagner, quand on joue de la maniere qu'on le preſcrit ici, parce que le jeu de ceux qui défendent peut être tout autrement diſpoſé que dans les exemples que l'on a choiſi : mais hors les coups extraordinaires, il eſt certain que la maniere de jouer qui eſt ici marquée, eſt la plus ſûre.

Au reſte, ce ſont coups arrivés que l'on a eu ſoin de raſſembler.

L'Hombre joue ſans prendre en Pique.

Il étoit premier en carte.

Jeu de l'Hombre.

Manille, roi, dame, valet & six de triomphe; roi de trefle, roi de carreau, dame & trois de cœur.

Jeu du second en Carte.

Espadille, sept, cinq, quatre de triomphe; dame & valet de trefle, roi & valet de cœur, six de carreau.

Jeu du troisieme en Carte.

Baste & trois de triomphe, valet, quatre, deux & trois de carreau, as, cinq, quatre de cœur.

L'hombre perdit ce jeu, pour avoir commencé à jouer par le roi de trefle. Le dernier en carte le coupa; & remit en cœur. Le second fit son roi & son valet de cœur; il joua trefle, & fit apuyer du baste. Si l'hombre avoit lâché il eût perdu le Codille; il prit & elle fut remise.

Au lieu que commençant par atout, il ne peut se perdre. En voici la preuve.

Le premier en carte joue atout du roi, le second prend de l'Espadille; le troisieme obéit du trois.

Le second, qui a levé, joue trefle; le troisieme coupe de son baste; & l'hombre obéit de son roi.

Celui qui a levé joue cœur; l'hombre met la dame, & le second prend du roi qui lui fait une seconde levée. Il joue ensuite le valet de cœur, qui lui fait sa troisieme: mais il n'en fait pas davantage, car il reste à l'hombre, manille, dame, valet, & quatre de triomphe, & le roi de carreau dont il fait cinq levées.

Si l'on joue carreau, il entre par son roi, & fait trois fois atout, & enleve le sept, le cinq & le quatre qui restoient dans la main du second. Si l'on joue trefle, il coupe du six, & joue pareillement trois fois atout, & fait sa cinquieme levée du roi de carreau, qui est bon, puisqu'il n'y a plus de triomphe.

L'Hombre joue sans prendre en Trefle.

Il étoit en cheville; c'est à dire, second en cartes

Jeu de l'Hombre.

Manille, baste, roi, dame, cinq & trois de triomphes, c'est-à-dire, quatre faux matadors sixieme; la dame de pique gardée, & le valet de carreau.

Jeu du premier en carte.

Six de triomphes, roi, six de carreau, roi, valet, as & six de cœur, six & sept de pique.

Jeu du dernier en Carte.

Espadille, valet sept; quatre de triomphe, as, deux & quatre de carreau, roi & valet de pique.

L'hombre perdit ce jeu pour avoir coupé du cinq le roi de cœur, que le premier joue d'abord. L'hombre fut surcoupé du sept: on remit en carreau; la levée alla au premier en carte, qui remit en pique le dernier en carte, en fit deux sur l'hombre, qui lui faisoient trois levées, & espadille, qui lui fit la quatrieme: ainsi elle fut remise.

Cependant il y avoit deux manieres de la gagner.

La premiere étoit en jettant le valet de carreau sur le roi de cœur, par où l'on avoit commencé à jouer; & cela d'autant plus qu'il s'en alloit d'une fausse. Si après cela le premier eût fait un retour, laissant aller, ou coupant d'un de ses faux matadors, l'hombre ne pouvoit plus perdre.

La seconde maniere étoit de couper le roi de cœur d'un faux matador; auquel cas le dernier en carte auroit surcoupé de son espadille, & fait la premiere levée.

Ensuite il auroit joué carreau; le premier en carte eût pris du roi, & l'hombre auroit mis le valet.

Le premier auroit remis en pique, & auroit ainsi fait faire deux piques au dernier, qui avec son espadille lui faisoient trois levées: après quoi il ne

pouvoit rentrer qu'en carreau, où le premier en carte obéit. L'hombre eût coupé du cinq, & joué trois fois atout, & enlevé les trois triomphes qui restoient dans la main de celui qui avoit déjà fait trois levées.

L'Hombre joue sans prendre en Carreau.

Il étoit dernier en carte.

Jeu de l'Hombre.

Manille, baste, roi, dame, trois, six, & quatre de triomphe, valet de cœur & valet de tresle.

Jeu du premier en Carte.

Ponte de triomphe, roi, valet, sept, trois de pique, trois, quatre, cinq, & six de tresle.

Jeu du second en Carte.

Espadille, valet, deux, & cinq de triomphe; roi de tresle, dame, six, & cinq de cœur.

Ce Jeu se perdit ainsi.

Le premier en carte joua tresle; le second prit du roi; l'hombre obéit du valet.

Le second remit en cœur par le roi; l'hombre mit le Valet, & le premier s'en alla d'un de ses bas tresles. Le second qui fait cette levée, retourne cœur par la Dame; l'hombre coupe du Roi, & le premier surcoupe du ponte; après quoi il joue un de ses bas tresles, le second coupe du valet de carreau; l'hombre découpe de la dame, & joue atout du baste; le premier s'en va d'un tresle, & le second de son cinq de triomphe, si bien qu'avec Espadille & le deux qui lui restent dans la main, il voit venir l'hombre qui n'a plus que la manille & le trois.

Or constamment il gagnoit le coup; si au lieu de découper du roi sur le second coup; il avoit coupé d'une basse triomphe.

Il est vrai qu'on ne peut pas dire que l'hombre l'ait perdu par sa faute; car il falloit à point nommé que le ponte se trouva dans la main du premier en carte pour le faire perdre.

Il faut donc convenir que la conduite fait beaucoup pour gagner certains coups; mais il arrive très-souvent qu'un bon Joueur en perd après y avoir bien réflechi, qu'une mazette gagneroit en jouant tout autrement.

Voilà des coups sans prendre perdus dans toutes les situations, c'est-à-dire, premier, second & dernier en carte. Voyons-en presentement quelques-uns des perdus après avoir écarté.

L'hombre joüe en Pique.

Il étoit premier en carte.

Jeu de l'Hombre.

Espadille, manille, six, cinq, quatre & trois de triomphe: il prend un cœur, un trefle & un carreau.

Jeu du second.

Baste & le sept de triomphe, roi & six de trefle, as & cinq de carreau, valet, trois & six de cœur.

Jeu du troisieme.

Roi, dame, valet de triomphe; roi & sept de cœur, dame de trefle, roi, valet & deux de carreau.

Voici comment l'hombre perdit ce jeu. Il joua une fois atout de son Espadille: le second obéit du sept, & le dernier du valet. L'hombre joua ensuite une de ses fausses, que le troisieme leva du roi; il joua la dame de trefle, & demanda *Gano* du Roi; voilà deux levées: il joue son roi de carreau, l'hombre obéit; voilà trois levées: après quoi il retourne carreau. L'hombre coupa, & fut surcoupé par le second, qui voyoit venir avec le baste: après quoi il resta le dernier en carte, qui a déja trois levées, le roi & la dame de triomphe, dont il fait nécessairement la quatrieme.

Il faut brusquer ces sortes de jeux; car si vous voulez vous ménager, & tâcher de mettre en deux, rarement réussissez-vous: & comme on ne manque

manque point de vous furcouper, & que d'ailleurs vous avez des fauffes que l'on fait aller où l'on veut par le moyen des *Gano*, vous êtes en danger de perdre codille.

Ainfi la maniere la plus fûre & prefque unique de gagner ce Jeu, c'eft de jouer deux fois atout. S'il y a deux triomphes dans chaque main, vous avez infailliblement gagné ; parce qu'en noir il n'y a qu'onze Triomphes. Vous en avez fix, & quatre que vous tirez avec votre efpadille, & votre manille : refte un que l'on fait fur vous, & vos trois fauffes qui font en tout quatre levées, & vous faites les cinq autres.

Quand l'on dit qu'il faut jouer deux fois atout, on entend bien ce que c'eft, fupofé que tous les deux en ayent fourni la premiere fois.

L'Hombre joue en cœur.

L'hombre étoit en cheville, c'eft-à-dire, fecond en carte.

Jeu de l'Hombre.

Efpadille, ponte, dame, deux, trois, quatre & fix de triomphe, roi de carreau, & valet de trefle.

Jeu du premier en carte.

Manille, bafte, roi, cinq de triomphe, roi & dame de trefle, dame, valet & trois de pique.

Jeu du dernier en carte.

Valet de triomphe, roi, fept, fix & cinq de pique, fix de trefle, dame, trois, & cinq de carreau.

Voilà comme ce Jeu fe perdit.

Le premier en carte joua le roi de trefle ; l'hombre obéit, & le troifieme auffi. Le premier qui avoit fait cette levée redoubla trefle de la dame, l'hombre coupa du deux, & le troifieme le furcoupa du valet ; & dès-lors l'hombre avoit perdu : car le troifieme jouant carreau, le premier coupa de fon cinq, qui lui fit deux levées, & avoit encore en main la Manille, le Bafte &

le roi dont il étoit sûr de faire deux levées. Au lieu que si l'hombre avoit coupé de la dame, la seconde levée lui restoit : après quoi jouant atout d'un bas , le troisieme obéissoit du valet , & obligeoit le premier à prendre de son roi : ou s'il eût voulu s'en aller de son cinq pour laisser faire la levée au dernier en carte, le pis que celui-là pouvoit faire, c'étoit de jouer carreau, que le premier eût coupé de son roi de triomphe , qui eût fait la levée , après quoi il ne lui restoit plus que la manille & le baste dont il ne pouvoit faire qu'une levée, parce qu'espadille , que l'hombre n'auroit pas manqué de jouer si-tôt qu'il fût entré au jeu, en auroit enlevé un des deux.

Peut-être le jeu auroit-il pu être tourné desorte qu'en coupant de la Dame, l'hombre auroit perdu ; mais ce qu'il y a de certain , c'est que quand on a beaucoup de triomphe., il est bon de couper de haut, pour empêcher que ceux qui défendent ne fassent valoir leurs petites, & pour entrer en jeu pour pouvoir jouer atout ; car pour peu que le jeu soit partagé , on ne sauroit perdre.

L'Hombre joua en trefle.

L'hombre étoit le dernier en carte.

Jeu de l'Hombre.

Espadille , baste , dame , cinq & six de triomphe , roi , trois , sept de cœur , & le roi de carreau.

Jeu du premier en carte.

Manille , roi , valet , & quatre de triomphe , valet , as , & deux de cœur, deux de carreau , & le sept de pique.

Jeu du second.

Trois & sept de triomphe , valet , as , trois & six de carreau , roi , six & trois de pique.

Voilà comme ce jeu se perdit.

Le premier en carte joua par le deux de carreau , le second obéït ; l'hombre prît de son roi ; après

quoi il joua son roi de cœur ; le premier en carte obéit de son deux, le second coupe du sept de trefle, & joua atout du trois, après quoi il n'étoit plus possible à l'hombre de gagner.

Que si au lieu de jouer son roi de cœur, il eût joué atout du six, le premier en carte auroit levé du Valet, & le second auroit jetté son trois. Le premier qui faisoit la levée, jouoit cœur, le second coupoit du sept, & l'hombre s'en alloit d'un bas cœur ; après quoi le second en carte ne pouvoit plus jouer que pique ou carreau ; s'il joue carreau, qui est un retour, l'hombre s'en va d'un bas cœur ; s'il joue pique, qui n'a pas encore été joué, l'hombre coupe du cinq, & le premier obéit : mais quand il auroit surcoupé, l'hombre ne pouvoit plus perdre.

Il est inutile de mettre davantage de ces exemples, l'usage en cela vaut beaucoup mieux que tous les préceptes.

Voilà toutes les Regles de l'hombre, comme il se joue ordinairement : il y a plusieurs manieres capricieuses de payer les hazards qu'on apelle pertintailles, qui n'ont été inventées que pour grossir le gain ou la perte, qu'on ne doit pas jouer lorsqu'on ne sçait pas bien le jeu, & qu'on joue avec des personnes habiles & supérieures au Jeu. Nous en dirons un mot dans l'explication des termes, où nous ferons entrer ces différens hazards qui commencent à n'être plus d'usage.

De l'Espadille forcé.

L'Espadille forcé est une maniere de jouer à l'hombre, assez divertissante quand on joue pour le plaisir, parce qu'il y a presque toujours des bêtes au Jeu, & qu'on gagne souvent codille quand on y pense le moins ; mais quand on joue par intérêt, ce n'est plus la même chose, parce que le Jeu de l'hombre qui est tout spirituel de lui-même, dégénére presque en Jeu de hazard, &

que la conduite ne sert de rien à un Joueur qui se voit souvent Espadille fort mal accompagné.

Il se joue en tout comme le véritable Jeu de l'hombre, dont nous venons de parler : chacun parle à son rang ; & si personne ne joue, celui qui a espadille est obligé de jouer, quelque foible que soit son Jeu : ainsi si tout le monde passe, celui qui a espadille doit faire son écart, & nommer sa couleur.

Celui qui a espadille en main avec mauvais Jeu, peut passer, pour voir si quelqu'un des deux autres ne lui fera pas le plaisir de le tirer de la peine où il se trouve.

Quand personne n'accuse qu'il a Espadille, on regarde dans le talon s'il y est ; s'il ne s'y trouve pas, celui qui l'a dans la main fait la bête, & on ne joue pas le coup, parce qu'ayant vu le talon il seroit aisé d'en tirer avantage.

LOIX DU JEU

DE L'HOMBRE A TROIS.

I. IL n'est pas permis de donner les cartes autrement que par trois.

II. Si en donnant les cartes il se trouve un As noir tourné, on refait.

III. S'il y a plusieurs cartes tournées en donnant, on refait.

IV. S'il y a une carte tournée au talon, quelle qu'elle soit, & qu'on s'en aperçoive avant qu'on ait demandé si on joue, ou que quelqu'un ait nommé pour jouer sans prendre, on refait.

V. Celui qui mêle ne peut point jouer, lorsqu'il y a une carte tournée au talon.

VI. Celui qui mêle & donne dix cartes, ou les prend pour lui, ne peut jouer du coup ; pour les deux autres ils peuvent jouer ; mais il faut auparavant que de demander à jouer en prenant, ou de nommer en jouant sans prendre, qu'ils déclarent qu'ils ont dix cartes, sans quoi ils feroient la bête, & le coup achéveroit de se jouer.

VII. Celui qui n'en donne ou prend que huit, ne peut jouer ; celui qui les a reçues peut jouer, en avertissant auparavant qu'il n'a que huit cartes.

VIII. Celui qui n'a que huit cartes peut jouer, sans prendre avec ses huit cartes, celui qui en a dix peut aussi jouer sans prendre ; mais il faut auparavant que l'on lui tire une carte de son jeu : l'on en tireroit de même une s'il en avoit dix après avoir pris.

IX. Celui qui avec huit cartes va au talon, soit qu'il fasse jouer ou non, doit en prendre une de plus qu'il n'en écarte, & celui qui y va avec dix cartes, doit en écarter une plus qu'il n'en prend.

X. Celui qui se trouve avec plus ou moins de cartes après avoir pris, fait la bête.

XI. Celui qui demande à joüer ou joue sans prendre avec huit ou dix cartes sans avertir qu'il en a plus ou moins, fait la bête, mais celui qui passeroit ayant plus ou moins de cartes, ne feroit pas la bête, pourvu qu'auparavant que de prendre, il avertit qu'il a plus ou moins de cartes, & qu'il prît au talon le nombre de cartes nécessaires, pour parfaire celui de neuf qu'il doit avoir en jouant.

XII. Celui qui en mêlant donne plus de dix cartes à l'un des Joueurs, refait.

XIII. Si le jeu est faux, c'est-à-dire, qu'il y ait plus ou moins de cartes ou deux cartes semblables, ou des cartes qui ne sont pas du jeu de l'hombre, ainsi qu'un huit, un neuf ou un dix, le coup est nul, si l'on ne s'en aperçoit en le jouant ;

& si l'on ne s'en aperçoit qu'après qu'il est joué ; le coup est bon.

XIV. Le coup est joué lorsqu'il ne reste plus de cartes dans la main des Joueurs, ou que l'hombre a fait assez de mains pour gagner, ou bien l'un des tiers assez pour gagner codille.

XV. Si l'hombre oublie à nommer sa couleur, l'un des deux autres peut nommer pour lui; & si les deux nomment ensemble différentes couleurs, on joue en celle qui a été nommée par celui qui est à la droite de l'hombre.

XVI. L'hombre qui a oublié à nommer sa couleur, qui s'est mépris en la nommant, peut refaire son écart, si la rentrée n'est pas confondue avec son jeu.

XVII. L'hombre doit nommer formellement la couleur en laquelle il joue.

XVIII. Quoique l'hombre ait vu sa rentrée, sa couleur est bien nommée, s'il prévient les deux autres.

XIX. Si celui qui joue, ou sans prendre, ou en prenant, nomme une couleur pour l'autre, ou qu'il nomme deux couleurs, celle qu'il a nommée la premiere est la triomphe, sans pouvoir en revenir.

XX. Celui qui a dit passe, ne peut plus être reçu à jouer.

XXI. Celui qui a demandé à jouer, ne peut, ni s'empêcher de jouer, ni jouer sans prendre, à moins qu'il ne soit forcé ; auquel cas il le peut par préférence à celui qui le force.

XXII. Celui qui n'étant pas dernier en carte, & n'ayant pas jeu à jouer sans prendre, nomme sa couleur sans avoir écarté, & sans avoir demandé si l'on joue, est obligé de jouer sans prendre.

XXIII. Celui qui joue sans prendre à jeu sûr en l'étalant sur la table, n'est pas obligé de nommer sa couleur, si ce n'est qu'on l'obligeât à jouer, &

que les autres voulussent écarter.

XXIV. Celui qui tourne une carte du talon, pensant jouer à un jeu où l'on tourne, ne peut point jouer du coup, sans ôter la liberté pour cela aux autres, & il fait la bête.

XXV. De même si quelqu'un en remettant le talon sur la table ou autrement, en retourne une carte, on joue le coup, mais il fait la bête.

XXVI. S'il reste des cartes au talon, celui qui a écarté le dernier les peut voir, auquel cas les autres ont le même droit après lui; mais celui des deux autres qui les regarderoit, si le dernier ne les avoit vues, feroit la bête.

XXVII. Celui qui a pris trop de cartes du talon, peut remettre celles qu'il a de trop s'il ne les a pas vues, & qu'elles ne soient pas confondues avec son jeu, & il ne fait pas la bête.

XXVIII. S'il les a vues, ou qu'elles soient confondues avec son jeu, il fait la bête, & on lui tire au hazard celles qu'il a de trop que l'on met sur les écarts.

XXIX. S'il n'en prenoit pas assez, il peut reprendre dans le talon ce qui lui manque, s'il est encore sur la table, sinon au hazard dans les écarts, il ne fait pas la bête, si l'on n'a pas commencé de jouer.

XXX. Celui qui n'a pas de la couleur dont on joue, n'est pas obligé de couper, & celui qui a de la couleur n'est pas obligé de mettre au-dessus de la carte jouée, quoiqu'il le puisse.

XXXI. L'on ne doit point jouer avant son rang, mais on ne fait pas la bête pour cela.

XXXII. Celui cependant qui n'étant pas à jouer jetteroit sur le tapis une carte qui probablement pourroit nuire à l'Hombre, feroit la bête.

XXXIII. L'Hombre qui a vu une carte qu'un des Joueurs a tirée de son jeu, n'est pas en droit de la demander, à moins qu'étant vue elle puisse préju-

dicier à son jeu ; auquel cas celui qui a montré sa carte est obligé de la jouer, s'il le peut sans renoncer, sinon il ne la jouera pas, mais il fera la bête.

XXXIV. Il est libre de tourner les levées faites par les autres, pour voir ce qui est passé, l'on ne doit cependant tourner les levées faites, ni compter tout haut ce qui est passé, que lorsqu'on est à jouer, devant laisser compter son jeu à chacun.

XXXV. Celui qui au lieu de tourner les levées qui sont devant un des Joueurs, tourne & voit son jeu, fait la bête de moitié avec celui à qui sont les cartes retournées, de même celui qui au lieu de prendre le talon, prendroit le jeu d'un tiers, dans ce dernier cas il faudroit faire remettre le jeu comme il étoit, & s'il étoit confondu de maniere à ne pouvoir être remis, il dépendroit de l'Hombre de refaire.

XXXVI. Celui qui renonce fait la bête autant de fois qu'il renonce, & si on l'en fait apercevoir à chaque differente fois qu'il a renoncé ; mais si les cartes sont pliées il ne fait qu'une bête, quand il auroit renoncé plusieurs fois.

XXXVII. Il faut pour que la renonce soit faite, que la levée soit pliée, ou que celui qui a renoncé ait joué sa carte pour le coup suivant, pouvant autrement la reprendre sans avoir fait faute.

XXXVIII. Si la renonce préjudicie au jeu, & que le coup ne soit pas achevé de jouer, on peut reprendre le jeu, & le recommencer à la levée où la renonce a été faite ; mais si le coup est achevé de jouer, on ne reprend plus le jeu.

XXXIX. Celui qui ayant demandé en quoi est la triomphe, couperoit de la couleur qu'on lui auroit dit, quoiqu'effectivement ce ne fût pas la triomphe, ne feroit pas la bête, mais il ne sçauroit reprendre sa carte qui feroit bien jouée.

XL. Celui qui sans avoir demandé la triomphe couperoit d'une couleur qui ne la feroit pas, & auroit plié la levée, feroit la bête.

XLI. Celui qui montre son jeu avant que le coup soit gagné, fait la bête.

XLII. Il n'est pas permis à l'hombre de la demander remise, ni de demander à s'en aller lorsque sa rentrée n'est pas favorable.

XLIII. Il ne lui est pas libre de donner codille à qui bon lui semble, étant obligé de payer le codille à celui qui de droit doit le gagner, si par bisarrerie il le donnoit à celui qui ne devroit pas l'avoir.

XLIV. L'hombre ne peut en aucune maniere demander *gano*.

XLV. Celui des deux tiers qui est sûr de ses quatre mains, ne doit pas demander *gano*, ni faire payer.

XLVI. Celui qui a demandé *gano* ayant sa quatrieme main sûre, & a gagné codille par ce moyen, est en droit de tirer le codille; mais cela ne se pratique point parmi les beaux Joueurs, qui en ce cas laissent le coup par remise: d'ailleurs on évite de jouer avec ces gens qui courent de la sorte au codille.

XLVII. Plusieurs bêtes faites sur un même coup vont ensemble, à moins qu'on ne soit convenu autrement.

XLVIII. Les plus fortes bêtes se jouent toujours les premieres.

XLIX. Celui qui fait deux bêtes à la fois, peut les faire aller ensemble; mais celui qui fait une bête sur une autre bête, ne peut la faire aller ensemble avec la premiere, que du consentement des deux tiers.

L. Quand les Joueurs marquent diversement, on paie suivant celui qui marque le plus, & on fait la bête de même.

LI. Quand on a gagné codille, on met trois jetons au jeu, quoiqu'il y ait encore des bêtes à tirer.

LII. Les trois matadors ne peuvent être forcés par une triomphe inférieure.

LIII. Le matador supérieur force l'inférieur, lorsqu'il est joué par le premier qui joue.

LIV. Le matador supérieur ne force pas l'inférieur, s'il est joué sur une triomphe premiérement jouée.

LV. Les matadors & les sans-prendre ne peuvent plus se demander quand on a coupé pour le coup suivant, à moins que, par affectation, l'on ne mêlât & coupât si vîte, qu'on ne lui en donnât pas le tems; en ce cas, s'il n'a point reçu le jeu & la consolation d'aucun des joueurs, il est en droit de demander le sans-prendre, & les matadors, avec le jeu qui lui est encore dû : mais si c'étoit lui qui eût coupé ou donné des cartes, il ne pourroit plus revenir.

LVI. Les matadors ne se paient que lorsqu'ils sont dans la main de l'hombre.

LVII. Si celui qui joue sans prendre avec des matadors, demande l'un sans demander l'autre, il ne lui est dû que ce qu'il a demandé.

LVIII. Celui qui au lieu de demander les matadors qu'il a, demanderoit le sans prendre qu'il n'auroit pas joué, de même celui qui demanderoit les matadors au lieu du sans prendre, ne pourroit exiger ni l'un ni l'autre, ce jeu demandant une explication formelle.

LIX. Le jeu, la consolation & la bête, peuvent se demander plusieurs coups après.

LX. On ne peut pas revenir des méprises qui peuvent avoir été faites en comptant les bêtes, passé le coup d'après qu'elles ont été tirées.

LXI. Celui qui fait toutes les levées fait la vole, & gagne le double de ce qu'il y a au jeu à moins que l'on ait fixé ce que doit gagner celui qui fait la vole.

LXII. S'il y a plusieurs bêtes, il les tire & rien de plus, à moins toujours que l'on ait convenu autrement.

LXIII. S'il y a plusieurs bêtes qui aillent ensem-

ble, parce qu'elles ont été faites ensemble, on paie le double à celui qui fait la vole, ou comme l'on est convenu.

LXIV. Celui qui ne fait pas la vole l'ayant entreprise, paie ce qu'on lui auroit paié pour la vole s'il l'avoit faite.

LXV. La vole est entreprise quand après avoir fait les cinq premieres mains ou levées, on a joué la sixieme carte.

LXVI. Quand la vole est entreprise, il n'y a plus moyen de s'en dédire.

LXVII. Quand la vole est entreprise, les deux Joueurs qui la défendent peuvent se communiquer leur jeu, & convenir de ce qu'ils garderont pour l'empêcher.

LXVIII. Si celui qui a manqué la vole a des matadors, ou joue sans prendre, on les lui doit payer avec la consolation.

LXIX. Si l'on joue à tout tirer, les deux tiers se partagent, tout ce qu'il y a sur le jeu, & si l'on a reglé la vole, l'hombre paie à chacun des tiers ce que l'on est convenu, mais il gagne ce qu'il y a sur le jeu dans ce dernier cas.

LXX. Celui qui après avoir pris sa rentrée, regarde son écart, ne peut faire la vole.

LXXI. Celui qui gagne par codille ne marque point aux tours, non plus que celui qui fait la vole: mais celui qui manque la vole l'ayant entreprise, doit y mettre.

LXXII. Ceux qui admettront le contre recevront à jouer par préférence au premier en carte qui voudroit jouer sans prendre, celui qui en jouant sans prendre s'engageroit à la vole.

LXXIII. Celui qui ayant joué sans prendre, s'est embarqué à faire la vole sans la faire, paie à chacun le droit de vole, & il n'est payé ni du sans-prendre, ni des matadors s'il en a, pas même de la consolation ni du jeu: il ne tire rien; mais il ne fait

pas la bête, à moins qu'il ne perde le jeu, auquel cas il doit payer à chacun, outre la vole manquée, ce qui lui revient pour le sans-prendre, les matadors & le jeu, & fait la bête à l'ordinaire.

LXXIV. Celui qui ayant commencé la partie ne vouvroit pas l'achever, payeroit non-seulement ce qu'il y a de perte au jeu, mais encore les cartes.

LXXV. Si c'étoit pour vaquer à des affaires importantes, on pourroit remettre la partie du consentement des deux tiers, en prenant un mémoire de l'état du jeu.

LXXVI. Lorsque l'on joue l'hombre à deux, il faut ôter une couleur rouge.

LXXVII. L'on joue avec huit cartes, qu'on ne sçauroit donner autrement que par deux fois trois, & une fois deux; & lorsqu'on donne mal, l'on refait.

LXXVIII. Le Talon est composé de quatorze cartes; il est libre à celui qui est dernier à prendre, de voir les cartes qu'il laisse; & après qu'il les a vues, le premier peut les voir, & non pas auparavant sans faire la bête.

LXXIX. On ne peut point jouer en la couleur qui est ôtée.

LXXX. Lorsque l'on admet les hazards au jeu de l'hombre, on ne les paie à celui qui fait jouer qu'autant qu'il gagne, de même qu'il les paie aux deux tiers lorsqu'il perd.

LE QUINTILLE, OU L'HOMBRE A CINQ.

LE QUINTILLE ANCIEN,

C'est à-dire de la maniere dont il a été joué d'abord.

PRemiérement, on ne donne point de fiches.

On prend seulement vingt ou trente jetons, qu'on estime cinq, dix, quinze, vingt ou trente sols la piece ; ce qu'on veut enfin, selon la convention qu'on fait.

On tire les places, puis après avoir vu à qui fera, chacun met un jeton devant soi, & n'a que huit cartes, c'est la donne ordinaire à ce jeu, & ce qui fait qu'il ne reste rien au talon : mais aussi on n'est point obligé de faire d'écart.

La maniere de parler & de commencer à jouer, sont de même que l'Hombre à quatre : & pour gagner, il faut lever cinq mains.

Qui fait jouer sans prendre, doit nommer sa couleur, faire aussi cinq mains pour gagner ; & s'il gagne, il a deux jetons de chacun pour le Sans-prendre, & autant pour trois Matadors, mais en eût-il aussi depuis trois jusqu'à neuf, il ne pourroit en espérer davantage.

Quand il y auroit plusieurs bêtes au jeu, & que celui qui feroit jouer sans prendre feroit la vole, il ne tireroit que ce qui seroit au jeu, & deux jetons de chacun des Joueurs.

S'il gagne simplement, & qu'il fasse jouer d'abord sans prendre, de cinq jetons qu'il y a au jeu ; outre le droit de sans prendre, il n'en tire

que deux ; reste par conséquent trois au jeu.

Qui des Joueurs, excepté le dernier en carte, fait jouer après avoir demandé si l'on joue, & qu'on lui a répondu que non, il doit nommer sa couleur ; puis il apelle un roi à son aide, il ne faut pas que ce soit celui de l'atout.

Cela fait, celui qui a ce Roi, secourt celui qui fait jouer ; & s'ils levent cinq mains ensemble, ils ont gagné conjointement ; & pour lors le principal Joueur tire deux jetons des trois qui restent, & l'autre un ; s'il arrive que les jetons soient pairs à un autre coup, ils partagent également.

On remet la bête quand celui qui joue, & le roi apellé, ne font que quatre mains ; le premier met deux jetons, & l'autre un.

Ils perdent codille s'ils n'en font que trois, & en ce cas les trois autres Joueurs ont droit de tirer chacun un jeton.

Les Loix du jeu de l'Hombre à cinq veulent que lorsque les quatre premiers en carte ont passé, le dernier fasse jouer, quelque mauvais jeu qu'il puisse avoir, apellant néanmoins un roi à son aide.

Suposé qu'on ait gagné Codille, & que le nombre de jetons qui sont au jeu soit de quatre, ou de cinq, chacun des trois qui ont défendu la poule, en tire un ; reste par conséquent un ou deux au jeu. Dans le premier cas, l'unique est pour celui qui a la plus forte triomphe ; & dans le second, celui qui a des deux autres, la plus haute triomphe l'emporte.

Qui perd la bête codille le premier coup, les trois qui défendent la poule, & qui la gagnent par conséquent, tirent chacun un jeton ; & cette bête alors n'est plus que de deux, qui vont ensemble pour le coup suivant.

S'il arrive que celui qui fait jouer avec le roi apellé fasse la vole, il tire deux jetons de chacun des Joueurs, & le roi apellé profite d'un, si le nombre est impair.

Il se peut quelquefois qu'il y en ait davantage à partager, à cause des bêtes qui ont été faites; alors celui qui joue & le roi apellé, partagent également ces jetons; & si le nombre en est impair (hors le cas de la vole) le restant apartient de droit à celui qui a joué.

Tel qui au jeu de l'Hombre à cinq entreprend de faire la vole, & ne la fait pas, ne paie pour cela rien aux autres.

On fait la bête d'autant de jetons qu'on en auroit tiré si l'on avoit gagné.

Il faut, pour que les matadors soient payés, qu'ils se trouvent tous trois dans une même main: & le roi apellé n'y partage point, quand ils sont dans la main de l'Hombre, auquel on doit les payer.

Si au contraire c'est le roi apellé qui les a, on les lui paie; mais si l'Hombre & le roi apellé perdent la bête, celui des deux qui a les matadors en main, les paie aux autres, excepté celui qui a perdu avec lui. Cette loi se doit entendre de même lorsqu'ils gagnent ensemble.

Le plaisir de ce jeu est de taire le roi qu'on apelle, d'autant que celui qui fait jouer est en peine de celui qui fera, & donne de l'avantage aux autres Joueurs, en croyant en procurer à son roi.

A cartes mal données, il n'y a point de peines attachées au jeu de l'Hombre à cinq; on se contente de rebattre & de recommencer la donne comme auparavant.

Voilà quelles sont les loix du Quintille ancien: voyons maintenant la maniere dont il se joue presentement, en suivant en tout ce que l'on peut les Loix du Quadrille.

LE QUINTILLE NOUVEAU.

IL faut poser d'abord pour premier principe, en donnant les regles du Quintille nouveau, qu'il suit les Loix du Quadrille en tout ce qui peut ne s'en pas écarter ; ainsi l'on se contentera de raporter, avec les Loix qui lui sont particulieres, quelques regles prises du Quadrille, parce qu'elles sont contraires à l'ancienne maniere de joüer ce Jeu.

Les prises seront les mêmes qu'au Quadrille ; l'on observera la même maniere de marquer & de payer le Jeu.

Après donc qu'on aura reglé la valeur de la fiche, tiré les places, regardé à qui à mêler, celui qui mêlera mettra une fiche au-devant, outre laquelle chaque Joueur mettra un jeton pour le Jeu, après quoi celui qui est à mêler ayant fait couper à sa gauche, donnera à chacun huit cartes, par deux fois quatre, ne pouvant les donner d'une autre maniere.

Les cartes étant données, chacun parlera à son tour en commençant par le premier en carte ; si quelque Joueur a jeu à jouer en apellant, il demande si l'on joue : après qu'on lui a répondu que non, il nomme sa couleur & apelle un roi, qui doit avec lui faire cinq mains pour gagner, la perdant *remise*, s'ils n'en font que quatre, & *codille* s'ils en font moins.

S'ils gagnent, on leur paie la consolation & les Matadors, s'ils en ont, & s'ils perdent, ils paient également la consolation & les matadors, s'ils en ont, soit par codille ou remise.

Observez qu'il n'est point fait mention qu'on paie le jeu, ainsi qu'au Quadrille, parce que nous établissons d'abord que chacun doit le mettre ;

par conséquent ceux qui gagnent, le tirent de devant, de même que ceux qui gagnent par codille.

La bête & tout ce qui se paye, est payé moitié par l'Hombre, & moitié par le Roi apellé; & s'il se trouve un jeton impair, c'est à l'Hombre à le payer, de même ce qui se gagne est partagé, & l'Hombre profite du jeton impair qui peut se trouver.

Ce Jeu n'est pas si rigoureux que le Quadrille, devers celui qui fait jouer, puisqu'il ne fait jamais la bête seul, lorsqu'il joue en apellant un roi, quand il ne feroit qu'une main, mais toujours de moitié avec le roi qu'il apelle.

Lorsque tous les cinq Joueurs ont passé, celui qui a espadille est obligé de jouer en apellant un roi; il suit en tout les Loix de celui qui joue volontairement.

L'on ne s'écarte en rien des Loix du Quadrille à l'égard du Sans-prendre, les quatre Joueurs sont réunis contre celui qui joue sans prendre, qui doit faire seul cinq mains pour gagner, perdant par remise, s'il ne fait que quatre mains, & codille s'il en fait moins.

Lorsque celui qui joue sans prendre, ou s'est apellé lui-même, perd codille, les quatre Joueurs partagent ce qui est au Jeu; mais s'il se trouve des jetons impairs, comme il arrive ordinairement, celui des quatre qui a la plus forte triomphe en gagne un, le second est gagné par celui des trois restans qui en a encore la plus forte; & le troisieme, s'il y en a trois, doit être pour celui des deux Joueurs qui n'en ont point eu, & qui aura la meilleure triomphe; & s'ils n'en avoient ni l'un ni l'autre, il resteroit pour le coup suivant.

La premiere bête est toujours de quinze; la seconde de quarante-cinq, à moins que le jeu sur lequel la premiere bête a été faite, n'ait été tiré par codille, auquel cas la seconde seroit de trente

vous pourrez augmenter de quinze pour chaque bête, en l'un ou l'autre cas, à mesure que le nombre en augmentera.

Les matadors sont payés de la même maniere qu'au Quadrille, n'importe qu'ils soient dans un seul jeu des Joueurs, ou qu'ils soient séparés, partie dans le jeu de l'Hombre, & partie dans le jeu de celui qui a le roi apellé, ils partagent pour les matadors, comme pour le reste du jeu.

La vole se paye aussi ce qu'on est convenu, à ceux qui la font, & ceux qui la font ensemble, gagnant par égale part.

On ne court aucun risque d'entreprendre la vole, n'y ayant aucune peine pour ceux qui ne la font point l'ayant entreprise ; il n'en est pas de même pour ceux qui faisant jouer font la dévole, ce qui arrive quelquefois ; il sont pour lors obligés de payer par égale part la vole à ceux qui l'ont faite, en observant toujours que le jeton impair, qui est au profit de l'Hombre lorsqu'il gagne, doit aussi être payé par lui quand il perd.

Celui qui apelle un roi fait la bête seul, s'il ne fait point de mains, en suposant que son roi apellé en fasse ; car s'il n'en faisoit pas, tout seroit payé par égale part.

La vole ne tire que ce qui va sur le jeu, les cartes sont payées au moyen d'un nombre de jetons que chacun donne.

On suit les loix du Quadrille à l'égard de la renonce, & de tout le reste dont on n'a pas donné des regles contraires.

C'est l'avantage de celui qui fait jouer de faire atout ; ainsi le roi apellé après avoir paru, ou même avant que de paroître, doit faire atout pour accommoder le jeu de son ami, & donner passage à ses rois, qui risquent de ne point passer sans cela.

Ce jeu sera, en suivant ces regles, beaucoup plus divertissant que l'ancien, que presque personne ne

joue plus : excepté dans quelque Province, où l'on joue encore le Quadrille à peu près dans ce goût.

LE JEU DE L'HOMBRE.

A DEUX.

ON l'apelle l'hombre à deux, parce qu'on n'y joue que deux.

C'est un très-mauvais jeu & qui est peu divertissant ; mais on ne laisse pas de le jouer quelquefois, faute d'un troisieme, il peut toujours servir à aprendre à écarter & jouer les cartes, à ceux qui commencent à aprendre l'Hombre.

Il se joue comme l'autre à peu de chose près.

Pour le jouer il faut ôter une couleur rouge ; de sorte que le jeu n'est que de trente cartes, il est indifférent que ce soit le cœur ou le carreau que l'on ôte.

On ne donne que huit cartes à chacun ; sçavoir, trois, & deux, ensorte qu'il en reste quatorze au talon, dont chaque joueur prend ce qui lui convient.

Pour gagner, il faut faire cinq levées : quand chacun en fait quatre, la bête est remise : si celui qui défend en fait cinq, il gagne codille.

Il faut observer qu'on ne peut nommer la couleur que l'on a ôtée ; car s'il étoit permis de la nommer avec espadille seul, on feroit quelquefois la vole ; ce qui arriveroit étant premier en carte ; & ayant avec espadille un roi & plusieurs cartes de la même couleur.





DICTIONNAIRE DES TERMES DU JEU DE QUADRILLE,

Quintille, l'Hombre à deux & à trois.

A

Air. LE Bon Air, c'eſt un terme de hazard au jeu de l'Hombre à trois. Il a lieu, lorſque l'on joue ſans prendre avec quatre matadors ; celui qui gagne ce hazard, gagne une fiche de chacun, également s'il perd, il paye une fiche à chacun.

Ami. C'eſt au Quadrille celui qui a le roi apellé.

Apeller. C'eſt jouer avec un roi que l'on apelle *au Quadrille.*

Le Roi apellé. C'eſt au Quadrille le roi qui eſt avec l'hombre.

Atout. C'eſt la couleur qui eſt triomphe. *Faire atout*, c'eſt jouer de la triomphe.

B

Baſte. C'eſt l'as de trefle, qui eſt toujours la troiſieme triomphe.

Battre les Cartes. C'eſt les mêler.

Bête. C'eſt une peine du jeu, qui conſiſte à payer autant de jetons qu'il y en a au-devant. Cette peine eſt encourue en renonçant ou faiſant quelqu'autre faute, ou en ne gagnant pas lorſque l'on fait jouer, & l'on apelle cela, Faire la Bête.

Brouiller. Brouiller les cartes, c'eſt confondre ſon jeu ſur le tapis, avec le talon : au Jeu de l'Hombre à trois, on dit, Cartes brouillées, par raport à celles que l'on a mêlées ainſi.

Charivari. C'est un hazard au Jeu de l'Hombre à trois, qui consiste lorsqu'on joue, à porter les quatre Dames : on paye pour ce hazard à celui qui gagne une fiche chacun, il la paye au contraire s'il perd.

Cheville. Etre en Cheville, c'est être entre celui qui mêle, & celui qui est le premier à jouer.

Chicorée. C'est un hazard du Jeu de l'Hombre à trois, qui a lieu lorsque celui qui joue a trois ou quatre faux Matadors : on lui paye une fiche chacun s'il gagne ; il la paye aux autres s'il perd.

Codille. C'est au Quadrille, lorsque ceux qui ne font pas jouer font plus de mains que ceux qui jouent : l'on dit des premiers, Gagner Codille ; des derniers, Perdre Codille : & à l'Hombre à trois, c'est lorsque l'un des tiers fait plus de mains que celui qui fait jouer, il gagne alors tout ce qui va sur le jeu.

Contentement. C'est un hazard au Jeu de l'Hombre à trois : on dit le parfait Contentement, c'est avoir cinq matadors & sans prendre ; l'on gagne pour ce hazard une fiche de chacun.

Consolation. C'est un droit du Jeu, qui est toujours payé par ceux qui perdent à ceux qui gagnent, ou qui font perdre, soit codille ou remise. Il y a encore la Consolation qui est un hazard au Jeu de l'Hombre à trois, pour laquelle on paye une fiche, une fiche pour le sans-prendre, & une fiche pour chaque matador, à celui qui gagne, ou qui paye aux autres lorsqu'il perd : lorsque cette Consolation a lieu, la précédente n'est pas payée.

Couleur. L'on apelle rouge le carreau & cœur, & noire le pique & trefle : lorsque l'on joue, il faut nommer une couleur pour faire la triomphe, en disant : Je joue en pique, trefle, cœur ou carreau.

Coup. C'est tout le tems que l'on joue au Jeu.

Le Coup est faux. S'il y a au Quadrille & à

l'Hombre à trois plus ou moins de cartes, ou deux de la même façon, & que l'on s'en aperçoive avant que le coup soit fini de jouer, autrement il est bon : losqu'il y a dans le Jeu un as noir tourné, & qu'il a donné plus de dix cartes à un des Joueurs, ou qu'il se trouve une carte de plus au talon, le coup est encore faux.

Coupe. On dit la coupe des cartes ; c'est le partage net des cartes en deux, par celui qui est à la gauche du Joueur qui mêle.

Couper. C'est séparer les cartes en deux, après qu'elles ont été battues ; on dit aussi couper un roi ou une carte, c'est mettre une triomphe sur une couleur dont l'on n'a pas.

D

Dégout. C'est un hazard au Jeu de l'Hombre à trois, qui consiste en ce que celui qui perd à la fin de la reprise, ne perdît-il qu'un jeton, doit donner une fiche au gagant.

Dernier. Etre dernier ; c'est celui qui mêle qui est dernier ; & pendant que le coup se joue, c'est être à la gauche de celui qui a pris la levée.

Devant autrement la Poule. Le Devant consiste aux fiches que ceux qui mêlent mettent, ou aux jetons que chacun fait au Jeu, & aux bêtes qui vont.

Demander. C'est au Quadrille demander permission de jouer en apellant un roi.

Dévole. C'est lorsque celui qui fait jouer ne fait point de main, elle n'a pas lieu à l'Hombre à trois.

Deux. C'est à l'Hombre lorsque les deux qui défendent la Poule ont fait deux levées chacun.

Discorde. C'est un hazard au Jeu de l'Hombre à trois, qui a lieu, lorsque celui qui fait a les quatre rois, il gagne une fiche de chacun s'il gagne le Jeu, & il la perd s'il ne gagne pas.

Donner. C'est après avoir mêlé les cartes, distribuer à chaque Joueur le nombre qu'il lui en faut :

la Donne, c'est le partage des cartes. Au Quadrille on ne peut donner des cartes que par deux fois trois, & une fois quatre, & à l'Hombre toujours par trois. Voyez les régles pour la donne fausse.

Double. Jouer Double : c'est au Quadrille à payer le Jeu & le devant double, de même que la consolation, le sans-prendre, les mandots & la vole.

E

Ecart. Se dit à l'Hombre à trois, des cartes qu'on rebute de son Jeu, & qu'on met à bas pour en reprendre d'autres du talon : cet écart se met toujours à la droite de celui qui a fait.

Ecarter. C'est au Jeu de l'Hombre à trois, faire son écart; il y a de l'habileté à bien écarter, il faut autant qu'on peut tâcher à se faire des renonces.

Eparpiller. On ne doit point éparpiller le talon au Jeu de l'Hombre, crainte qu'on n'en connoisse quelque carte.

Espadille. C'est l'as de pique qui est toujours la premiere triomphe.

Espadille forcé. C'est au Quadrille lorsque celui qui a Espadille est obligé de jouer. Tous les Joueurs ayant passé, il faut à l'Hombre à trois pour qu'il ait lieu, en convenir avant que de jouer.

Estrapade. C'est un hazard au Jeu de l'Hombre à trois, qui a lieu, lorsque celui qui a joué sans prendre, fait la bête : il gagne non-seulement tout ce qui va au Jeu, mais encore tout ce qui est devant les Joueurs, & ce qui peut leur être dû.

F

Faire. C'est la même chose que donner les cartes.

Fanatique. C'est un hazard au Jeu de l'Hombre à trois, qui a lieu lorsque celui qui a fait jouer a les quatre valets; ce hazard lui vaut une fiche de chaque Joueur s'il gagne, & il en coute également s'il perd.

Fiche. C'eſt une marque qui vaut dix ou vingt jetons comme l'on eſt convenu.

Forcer. On dit Forcer l'Hombre c'eſt mettre une forte triomphe pour l'affoiblir, s'il ſurcoupe, l'Hombre eſt encore forcé qui demande à jouer, & qu'on oblige à jouer ſans prendre, ou à paſſer, un des Joueurs s'offrant à jouer ſans prendre. Aller au fond, c'eſt à l'Hombre à prendre beaucoup de cartes du talon & n'en pas laiſſer cinq à celui qui écarte après.

G

Ganer. C'eſt ne pas mettre ſur une carte que l'on pourroit lever, ou en coupant, ou en jouant plus plus fort que la carte jouée.

Gano. Signifie à l'Hombre à trois, laiſſez venir à moi; demander Gano, c'eſt demander que l'on ne prenne pas la carte jouée; celui qui fait jouer ne peut pas demander Gano.

Guinguette. C'eſt un hazard au Jeu de l'Hombre, qui a lieu, lorſque celui qui joue gagne ſans as noirs; il gagne pour cela une fiche de chaque Joueur, il la perd s'il ne gagne pas.

H

Hombre. C'eſt au Quadrille le nom de celui qui fait jouer, ſoit en apellant, ou ſans prendre. *Etre avec l'Hombre*, c'eſt avoir le roi apellé.

L'Hombre. C'eſt le nom du Jeu de l'Hombre: il y a l'Hombre à deux & à trois. L'Hombre à quatre eſt apellé Quadrille, & à cinq Quintille: L'Hombre, c'eſt auſſi le nom de celui qui joue, ſoit en prenant, ou ſans prendre.

J

Jeton. C'eſt une piece ronde qui ſert de monnoie au Jeu, c'eſt le dixieme d'une fiche.

Jeu. C'eſt premierement les cartes que chacun a; en ſecond lieu, les jetons que chacun met, & le devant. Jeux faux c'eſt le même que ce coup faux.

Jouer. C'eſt jetter une carte ſur le tapis. *Faire jouer*, c'eſt être l'Hombre.

Jeu.

I

Impasse. Faire l'Impasse, c'est lorsqu'on est en cheville, jouer le valet d'une couleur dont on a le roi.

L

Levée. C'est une carte que chaque Joueur joue à chaque coup qu'il fait une levée.

Lever. C'est faire la main ou la levée.

M

Main. C'est la même chose que levée. Avoir ses mains, c'est lorsque l'on fait jouer avec trois mains sûres au quadrille.

Manille. C'est en noir le deux de pique ou de trefle, en rouge le sept de cœur ou de carreau, suivant la couleur dont on joue: Manille alors est la seconde triomphe du Jeu.

Marquer le Jeu. Le Jeu est marqué par les fiches que ceux qui mêlent mettent au quadrille; & à l'hombre à trois, par les jetons que chacun doit mettre au-devant.

Matadors. Il y en a trois, sçavoir espadille, manille & baste, ce sont les trois premieres triomphes: le nombre en augmente à mesure que les triomphes qui les suivent immédiatement leur sont jointes, on apelle faux Matadors, lorsqu'il ne manque qu'espadille pour en faire plusieurs.

Mêler. C'est battre les cartes.

Mille. Un mille, c'est une marque d'yvoire qui vaut dix fiches.

Mirliro. C'est un hazard au Jeu de l'hombre à trois, ce sont les deux as noirs sans Matadors qui valent une fiche de chacun à celui qui gagne, & qui la coûte à celui qui perd: de même lorsqu'il a les deux as rouges avec le baste, il gagne une fiche de chacun s'il gagne le Jeu, & il la perd s'il ne gagne pas.

N

Nommer. C'est faire la triomphe en disant pique, trefle, cœur ou carreau.

K

O

Ordre des cartes. C'est la suite des cartes, l'arrangement.

P

Partie. C'est le tems que dure le nombre des tours que l'on est convenu de jouer ; on l'apelle aussi reprise.

Partie. Partie quarrée des dames du tems, est un hazard au jeu de l'hombre à trois ; c'est lorsque celui qui fait jouer à trois rois & une dame, il gagne pour ce hazard une fiche de chaque Joueur, ou la perd s'il ne gagne pas.

Passe. C'est un terme qui exprime qu'on ne veut pas jouer ; passer, c'est ne vouloir pas jouer.

Ponte. C'est l'As de carreau, lorsque la triomphe est en cette couleur, & l'As de cœur lorsqu'elle est en cœur ; c'est alors la quatrieme triomphe.

Poule. C'est ce que nous avons apellé le Devant. Défendre la Poule, c'est être contre celui qui fait jouer : ce mot de Poule s'entend aussi d'un certain nombre de jetons surnuméraires aux cartes, lorsque les tours sont finis, & que l'on joue après les tours finis.

Premier. Etre premier, c'est être à la droite de celui qui a mêlé ; il commence à jouer.

Prendre. C'est au Jeu de l'hombre à trois, prendre autant de cartes du talon qu'on en a écarté.

Jouer sans prendre, c'est jouer sans écarter.

Pretintailles. C'est le bizarre nom qu'on a donné aux différens hazards qu'on a inventés dans le Jeu de l'hombre à trois, pour lesquels on paie des fiches à celui qui fait jouer s'il gagne, ou qu'il paie aux autres s'il perd. Il y en a quatorze, qui sont la consolation, le bon air, le parfait contentement, la guinguette, le mirliro, les Fanatiques, le charivari, la discorde, la partie quarrée des dames du tems, la triomphante, l'estra-

pade, le dégoût, les yeux de ma grand'mere & la Chicorée.

Prise. C'est le nombre de fiches ou de jetons que l'on prend en commençant la partie.

Q

Quadrille. C'est le Jeu de Quadrille qu'on joue à quatre personnes.

Quintille. C'est un Jeu ainsi apellé, parce qu'il est joué à cinq personnes.

R

Rebattre, *Remêler*, *Refaire*. C'est lorsque le coup a été faux ou mal donné.

Regle. C'est l'ordre observé au Jeu. L'on apelle être en regle au quadrille, lorsque l'hombre coupe le retour du roi apellé.

Remise. C'est au quadrille lorsque ceux qui font jouer ne surpassent pas en mains ceux qui défendent la poule : ils perdent par remise.

Renoncer. C'est ne point obéir à la couleur jouée, lorsqu'on le peut.

Renonce. Se faire des renonces, c'est lorsque, n'ayant point de la couleur jouée, l'on gagne d'une couleur dont l'on n'a que la carte qu'on joue.

Rentrée. Ce sont les cartes qu'on prend dans le talon, à l'hombre à trois.

Reprise. Est le même que partie.

Retourner. Retourner une carte, c'est la renverser, la découvrir.

Riporte. C'est le même que remise.

Roi apellé. C'est au quadrille, le roi que celui qui ne joue pas sans prendre, prend pour l'aider.

Roi rendu. C'est lorsqu'en cette maniere de jouer le quadrille, l'on rend le Roi apellé à l'hombre qui doit avec ce roi gagner seul.

S

Sans-prendre. Jouer sans prendre, c'est-à-dire, sans apeller de roi au quadrille, & sans écarter à l'hombre à trois.

Sans prendre forcé. C'eſt lorſqu'ayant demandé à jouer, un des Joueurs s'offre à le jouer, ſans prendre, ou ſans apeller. L'on eſt pour lors forcé de paſſer ou de jouer ſans prendre.

Surcouper. C'eſt couper d'une triomphe plus forte une carte déjà coupée.

T.

Talon. C'eſt au Jeu de l'hombre à trois, le nombre des cartes qui reſtent ſur le tapis, quand on a donné ce qu'il en faut aux Joueurs, & dont on prend pour remplacer celles qu'on écarte.

A l'hombre à trois, le talon eſt compoſé de treize cartes, & à l'hombre à deux, de quatorze.

Tenace. Se rendre tenace, c'eſt attendre avec deux triomphes que l'on fait néceſſairement, lorſque celui qui a les deux autres eſt obligé par la ſituation du Jeu de jouer devant, tels que ſont les deux as noirs à l'égard de la manille & du ponte.

Tours. Ce ſont les jetons que ceux qui gagnent en faiſant jouer, mettent pour marquer les coups qu'on joue, c'eſt ce qui regle la longueur de la partie.

Les tours de grace conſiſtent à trois tours pour chacun, ou juſqu'à la premiere bête, cela eſt libre.

Triomphe. C'eſt la couleur nommée qui eſt la triomphe.

Triomphante. C'eſt un hazard au Jeu de l'hombre à trois, qui a lieu lorſque celui qui fait jouer commence par atout d'eſpadille ; il gagne pour cela une fiche de chacun, & deux s'il fait la vole ; & s'il perd, il en paie une à chacun.

Yeux. Les yeux de ma Grand'mere, c'eſt un hazard au Jeu de l'hombre à trois, qui a lieu lorſque celui qui joue a les deux as rouges, ce qui lui vaut une fiche de chaque Joueur lorſqu'il gagne, & la lui coute lorſqu'il perd.



LES REGLES
DU JEU DE PIQUET,
AVEC
Les Décisions des meilleurs Joueurs sur les Coups les plus difficiles.

AVANT-PROPOS.

CEux qui sçavent le jeu de Piquet, conviennent que c'est un des plus beaux Jeux qui se jouent aux cartes, & dont l'on ne s'est jamais lassé comme de la plûpart des autres qui ne sont en regne qu'un certain tems, après quoi ils tombent.

Les Regles qu'on en a données jusqu'à present, différent tellement de celles que l'on suit dans les Académies & Maisons où l'on joue ce Jeu, qu'il a paru à propos d'en faire un nouveau Traité, dans lequel on ne donnera les Regles, que sur un usage généralement reçu, ou sur les décisions des meilleurs Joueurs de Piquet, avec les raisons qui les ont engagés à juger comme ils ont fait. Quelque difficile que ce Jeu paroisse, il ne faut néanmoins qu'une grande attention à son jeu pour être bon Joueur ? car la grande science est de sçavoir par son jeu ce que son Adversaire doit avoir dans le sien, soit par ce qu'il montre sur table, soit par ce qu'il n'a point, & qu'il pourroit avoir.

Nous tâcherons de donner une idée aussi claire qu'il sera possible de ce Jeu, que nous déveloperons d'une maniere à ne laisser aucun doute à ceux qui le sçavent déjà sur les coups qui peuvent leur arriver, & pour

en faciliter la connoissance à ceux qui seront bien aises de l'aprendre. Pour parvenir à la fin que nous nous sommes proposée, nous diviserons ce Traité en plusieurs Chapitres. Dans le premier, l'on donnera une idée générale du Jeu; l'on verra dans le second la maniere dont se doit faire l'Ecart, & ce que c'est que les Cartes blanches; dans le troisieme, on expliquera ce que c'est que le Point, les Tierces, Quatriemes, Quintes, Sixiemes, Septiemes & Huitiemes; dans la quatrieme, l'on trouvera l'ordre qu'on doit observer en comptant son jeu, & la maniere de jouer les Cartes; & dans le cinquieme Chapitre, il y aura les différentes manieres dont on joue le Piquet à écrire. L'on donnera ensuite une table des Loix ou Regles du Jeu avec les décisions des meilleurs Joueurs de Piquet sur les coups les plus difficiles, & les raisons qui ont fait établir ces Regles.

CHAPITRE PREMIER.

Où l'on donne une idée générale du Jeu de Piquet.

ON ne peut jouer que deux au Piquet, & le Jeu ne doit être composé que de trente-deux cartes, qui sont l'as, le roi, la dame, le valet, le dix, le neuf, le huit & le sept de chaque couleur. Observez que les cartes sont rangées ci-dessus comme elles valent: les as étant toujours au-dessus des rois, les rois des dames, les dames des valets, &c.

Il est à remarquer que toutes les cartes valent les points qu'elles marquent, si vous en exceptez l'as qui en vaut onze, & qui, comme il a été déjà dit, emporte toujours le roi; mais il faut pour cela qu'il soit de même couleur; & les trois figures, c'est-à-dire, roi, dame, valet, valent dix points chacune.

Quand on est convenu de ce qu'on veut jouer,

& en combien de points on jouera, on voit à qui mêlera le premier : celui qui a tiré la plus basse carte doit donc mêler & donner les cartes le premier ; il les prend à cet effet, les mêle autant qu'il juge à propos, puis les presente à son adverse partie, qui peut les mêler s'il veut à son tour; en ce cas celui qui est à donner les cartes doit mêler une seconde fois, & presenter à couper à son adversaire, qui doit pour lors les couper nettement ; car celui qui les éparpilleroit, ou n'en couperoit qu'une, seroit obligé de recommencer, après que celui qui est à donner auroit rebattu les cartes. Cela fait, celui qui donne met les cartes de dessous dessus, puis les distribue deux à deux, ou trois à trois, cela dépend de son caprice, & ce sont les deux nombres ordinaires, & jamais une à une, ni au-dessus de trois.

Il faut continuer dans tout le cours de la partie, par le nombre qu'on a commencé ; car si par fantaisie on venoit à vouloir changer la donne, il ne seroit pas permis, à moins que d'avoir averti avant que de mêler, en disant : Je donnerai par deux ou par trois.

On donne donc de ces cartes jusqu'à ce que les Joueurs en ayent eu chacun douze, de maniere qu'il n'en reste plus que huit en la main de celui qui donne, & qu'il doit poser sur le tapis vis-à-vis de son adversaire & de lui : Ces huit cartes sont apellées *Talon*.

Avant que de passer plus loin pour donner une idée générale du Jeu dans ce Chapitre, comme nous nous sommes proposés, il est à propos de faire remarquer que si celui qui donne les cartes, au lieu de n'en donner que douze à son adversaire lui en donnoit treize, ou les prend pour lui, il est libre à celui qui a la main, c'est-à-dire, qui n'a point mêlé, de se tenir au jeu, ou de faire refaire, rendant en ce cas le coup nul ; mais s'il s'y tient

lorsqu'il a treize cartes, il doit laisser les trois cartes au dernier; c'est-à-dire, que le Talon n'étant pour lors que de sept, il ne peut en prendre au plus que quatre, & moins s'il veut, par la raison que nous en donnerons ci-après; & si le dernier a treize cartes, il en écarte trois, & n'en prend que deux: & si l'un des deux Joueurs se trouvoit avoir quatorze cartes, n'importe lequel, il faut refaire le coup.

Vous remarquerez que lorsque dans le Talon il y a une carte tournée, soit que le Talon soit de sept ou huit cartes, pourvu que le coup se joue, le coup sera bon si la carte tournée n'est pas celle qui est au-dessus du Talon, ou la premiere des trois que doit prendre le dernier, parce qu'en ce cas la carte étant vue des deux Joueurs, on doit refaire nécessairement à cause que si l'on le laissoit à la volonté de celui à qui elle va de droit, il auroit l'avantage de s'y tenir s'il avoit beau jeu, & de refaire s'il l'avoit mauvais, ce qui ne seroit pas juste, n'y ayant point de faute à punir dans ce coup.

Vous remarquerez encore que la sévérité que l'on a dans certaines Provinces, comme dans le Languedoc & dans la Provence, de condamner au grand coup, c'est-à-dire, à perdre cent soixante-dix points pour avoir tourné ou vu une ou plusieurs cartes du Talon de son adversaire, est fort injuste, & n'est point d'usage parmi les gens qui jouent bien le Piquet; le Joueur qui tourne ou voit une ou plusieurs cartes du Talon de son adversaire, est condamné à jouer telle couleur que son adversaire voudra, s'il est premier à jouer.

Il est à propos, pour l'intelligence de ce Jeu, d'expliquer ce que c'est que *Hazard*. Il y a dans ce Jeu trois sortes de Hazards qu'on apelle Repic, Pic & Capot. *Le Repic* a lieu lorsque dans son jeu, sans que l'adversaire puisse rien compter, ou du moins ne pare pas, l'on compte jusqu'à trente

points, en ce cas au lieu de dire trente, on dit quatre-vingt-dix, & au-dessus, à mesure qu'il y a des points à compter au-dessus de trente.

Le Pic a lieu lorsqu'ayant compté un certain nombre de points sans que l'adversaire ait rien compté, l'on va en jouant jusqu'à trente, auquel cas, au lieu de dire trente, l'on compte soixante, & l'on continue de compter les points que l'on fait par-dessus.

Le Capot, c'est lorsque l'un des deux fait toutes les levées, il compte pour cela quarante points; au lieu que celui qui gagne seulement les cartes compte dix points pour les cartes; c'est fort mal-à-propos que certains Joueurs prétendent que l'on ne sçauroit faire tous les hazards en un seul coup, tous conviennent qu'on peut joindre le Capot au Pic & au Repic, ce qui arrive même ordinairement, & les gens qui se vantent de bien sçavoir le Jeu, conviennent comme moi, que par cette même raison l'on peut faire les trois hazards d'un seul coup; en voici l'exemple. Je supose qu'un des Joueurs ait les quatre tierces majores, & que son point soit bon. s'il est premier à jouer, il entrera par 4. du point, & 12. des Tierces majores, c'est 16. 16. & 14. d'as, c'est 90. 90 & 28. des deux quatorze de rois & de dames feront cent dix-huit, & en jouant ses cartes il ira à cent soixante & un, qui joints aux quarante pour le Capot feront deux cens un point d'un coup. Ce coup est si rare qu'il n'est peut-être jamais arrivé; mais il est de la justice qu'il vaille de la sorte s'il arrive jamais.

Observez que lorsque la Tierce majore est bonne pour le point, elle vaut quatre; & quand même elle ne seroit comptée que pour trois de point, les trois hazards y seroient encore.

Il faut remarquer que pour faire *Pic*, c'est-à-dire, pour compter soixante au lieu de trente, il faut être premier; car si vous n'êtes pas premier,

& que le premier jette une carte qui marque ; il comptera un ; & vous, quand vous auriez compté dans votre jeu vingt-neuf, si vous levez la carte jettée, vous ne compterez cependant que trente, à moins que celui qui joue le premier ne jettât une carte qui ne comptât point comme un neuf, un huit ou un sept, auquel cas après avoir levé cette main, vous pouvez continuer de jouer votre jeu jusqu'à trente, & compter soixante, le hazard étant bien fait.

L'on doit condamner ici la sévérité qu'on a en Provence & en Languedoc à l'égard du Pic ; un Joueur qui, au lieu de dire soixante, ne diroit que trente, ne sçauroit y revenir, & ne compte absolument que trente, au lieu que dans tout le reste du monde il en revient, & jamais les Joueurs ne doivent se faire de ces difficultés, n'y ayant rien qui oblige à cette sévérité ; la distraction de celui qui compte trente au lieu de soixante, ne pouvant être qu'à son préjudice, il pourra donc y revenir jusqu'à ce que l'on ait coupé pour le coup suivant.

Il faut remarquer encore que lorsque les deux parties sont fort avancées, les cartes blanches qui valent dix points, sont premiérement comptées, ensuite le Point, les Tierces, Quatriemes, Cinquiemes, &c. viennent après ; après cela les points que l'on compte en jouant, & enfin les dix points des cartes, ou les quarante du Capot.

CHAPITRE SECOND.

De la maniere dont se doit faire l'Ecart, & ce que c'est que Cartes blanches.

LOrsque chacun a ses douze cartes, qui composent son jeu, il les examine, & doit mieux connoître son jeu, arranger ses couleurs, c'est-à-

dire, mettre les cœurs avec les cœurs, les piques avec les piques, & ainsi des autres.

Ce qu'il doit d'abord considérer, c'est s'il a cartes blanches; c'est-à-dire, s'il n'a point de peintures dans son jeu, les peintures sont les rois, les dames & les valets; enfin si l'un des deux Joueurs se trouve avoir cartes blanches après que l'autre a fait son écart, il étale ses cartes sur le tapis en les comptant l'une après l'autre, & les cartes blanches lui valent dix points, qui sont comptés avant le point même, & qui serve à faire le Pic & le Repic, & à les parer.

Le jeu ayant été ainsi examiné, & qu'un des Joueurs ait cartes blanches ou non, celui qui est le premier à prendre fait son écart, c'est-à-dire, qu'il choisit dans son jeu les cinq cartes qui lui semblent les moins nécessaires pour en reprendre autant du talon.

Observez qu'il ne peut point en prendre plus de cinq, mais bien moins, puisqu'il peut n'en prendre qu'une s'il veut, ou deux ou trois, ou quatre; il est pour lors en droit de voir les cartes qu'il laisse & qu'il pourroit prendre.

Et si le dernier à prendre, lorsqu'on lui a laissé des cartes ou autrement, ne veut point prendre toutes les cartes qui lui restent, il peut n'en prendre s'il veut qu'une, étant obligé ainsi que le premier, d'en prendre pour le moins une; s'il en laisse, il peut les voir, & le premier est en droit de les voir aussi, en accusant la couleur dont il commencera à jouer, & par laquelle il est obligé de jouer, & si le dernier ayant laissé des cartes, il les avoit mêlées avec celles de son écart, le premier est en droit de voir son écart, en disant la couleur dont il jouera en entrant au jeu.

Si par malice, ou par mégarde, celui qui a dit: Je commencerai par telle couleur, commençoit par une autre, il seroit libre au dernier

de le faire commencer par telle couleur qu'il voudroit.

Comme ces regles sont plutôt faites pour les Commençans que pour les Maîtres, ils ne feroint pas fâchés qu'on leur aprenne en passant, de la maniere dont il convient de faire les écarts & le but que l'on doit avoir en les faisant.

En faisant l'écart, le premier but des grands Joueurs est de gagner les cartes & d'avoir le point, ce qui les oblige à porter ordinairement la couleur dont ils ont le plus, ou bien dont ils sont plus forts; car il conviendroit de préférer quarante-un d'une couleur à quarante-quatre d'une autre où la quinte ne seroit pas faite, quelquefois même la quinte y étant, étant plus avantageux d'avoir ces quarante-un, où une seule carte peut faire une quinte majore ou le point, & servir à gagner les cartes, ce qui ne pourroit se faire, en portant les quarante-quatre, à moins qu'il n'y eût une rentrée extraordinaire.

Il faut observer que si l'on joue pour un grand coup, il faut jouer différemment que lorsqu'on joue pour un petit coup, parce que l'on s'abandonne pour le grand coup absolument à la rentrée qui est fort incertaine, au lieu que pour un petit coup l'on porte un jeu que la rentrée quelle qu'elle soit, doit rendre meilleur & suffisant pour le faire, à moins que ce ne fussent absolument les cartes les plus oposées au jeu, ou de moindre valeur.

Il faut encore, en écartant, tirer à se faire des quatorze; on apelle quatorze quatre as, ou quatre rois, quatre dames, quatre valets, ou quatre dix; le quatorze d'as efface tous les autres, & à la faveur de ce quatorze on peut en compter un bien plus bas, comme seroit celui de dix, encore que l'adversaire en eut un de rois, de dames ou de valets, parce que le quatorze plus

fort annulle le moindre ; & comme l'on compte au défaut des quatorze, trois as, trois rois, trois Dames, trois valets ou trois dix; il est encore bon d'y tirer : vous observerez que les trois as valent mieux que les trois rois, & que le moindre quatorze empêche de compter trois as, & ainsi des autres ; & qu'à la faveur d'un quatorze on compte non-seulement d'autres quatorzes moindres, mais encore trois dix ou autres trois, pourvû que ce ne soit point de neuf, de huit ou de sept, encore que l'adversaire eût trois d'une valeur au-dessus ; le moindre usage rendra familier cette regle qui semble d'abord un des plus difficiles du Jeu.

Vous observerez la même chose à l'égard des huitiemes, septiemes, sixiemes, quintes, quatriémes & tierces, auxquelles un homme qui fait son écart doit avoir égard pour tâcher de s'en procurer par sa rentrée, étant ce qu'il y a de plus beau au jeu ; vous en trouverez la valeur, & le nom dans le Chapitre suivant, ce qui servira à faire connoître aux Joueurs qui ne sont pas bien au fait de ce jeu, ce qu'il convient mieux de porter.

CHAPITRE TROISIEME.

Où l'on explique ce que c'est que le point, les Tierces, Quatriemes, Quintes, Sixiemes, Septiemes & Huitiemes.

Le point, c'est un nombre de Cartes d'une même couleur que l'on a dans son jeu ; & dont on assemble les points pour les accuser : vous observerez pour compter le point, que l'as vaut onze, & les figures dix chacune, le reste des cartes autant de points qu'elles en valent par ce qu'elles sont marquées, un dix, dix points ; un neuf, neuf, &c.

Le point étant assemblé, le premier à jouer l'accuse, c'est-à-dire, dit le point qu'il a, & demande à son Adversaire s'il est bon ; si l'Adversaire n'en a pas autant, il dit qu'il est bon : & s'il en a autant, il dit qu'il est égal ; & s'il en a plus, il dit qu'il ne vaut pas ; enfin qu'il soit bon ou non, celui qui a le point plus fort, compte pour ledit point autant de points qu'il a de cartes, à moins que, par exemple, ayant six cartes de point, elles ne fassent que 54, auquel cas les six cartes ne doivent être comptées que cinq ; au lieu que s'il y avoit cinquante cinq, elles en vaudroient six : & ainsi de soixante & quatre & quarante-quatre, qui ne valent pour le point qu'à proportion des dixaines, le cinquieme point faisant la dixaine ; trente-cinq points en valent autant pour le point que quarante-quatre, étant comptés l'un & l'autre pour quatre ; mais c'est celui qui a le plus de points qui les compte ; & si le point est égal, personne ne le doit compter ; il en est de même lorsque les deux Joueurs ont les mêmes tierces, quatriemes, cinquiemes, &c. à moins que par une quinte ou quatrieme, ou tierce supérieure, il ne rende bonnes les tierces, quatriemes ou cinquiemes, qui pourroient être égales avec celles de son Adversaire.

Des Tierces.

Il y a de six sortes de tierces, la premiere que l'on apelle Major, & qui est composée d'un as, d'un roi & d'une dame, la seconde apellée de roi, composée, d'un roi, d'une dame, & d'un valet ; la troisieme de dame, que la dame, le valet, & le dix composent ; la quatrieme de valet, qui est valet, dix & neuf ; la cinquieme de dix, qui est dix, neuf & huit ; & la sixieme qu'on apelle tierce basse ou fine, & qui est le neuf, le huit & le sept. Vous observerez qu'il faut pour faire une tierce, ainsi qu'une quatrieme & une quinte, &c.

que toutes les cartes soient de même couleur.

Les Quatriemes.

Il y a cinq sortes de quatriemes ; la premiere qu'on apelle quatrieme major, est composée de l'as, le roi, la dame & le valet, la seconde qu'on apelle de roi, composée de roi, de la dame, du valet & du dix ; la troisieme de Dame, composée de la dame, le valet, le dix & le neuf ; la quatrieme du valet, composée du valet, du dix, du neuf & du huit ; & la cinquieme, dite quatrieme basse, du dix, du neuf, du huit & du sept.

Les Quintes.

Il y a de quatre sortes de quintes ; la premiere apellée quinte major, est composée de l'as, le roi, la dame, le valet & le dix ; la seconde, dite de roi, est composée du roi, de la dame, du valet, du dix & du neuf ; la troisieme de dame, composée de la dame, le valet, le dix, le neuf & le huit ; & la quatrieme, dite quinte basse ou au valet, du valet, du dix, du neuf, du huit & du sept.

Les Sixiemes.

Il y a de trois sortes de sixiemes ; la premiere dite sixieme major, est composée de l'as, le roi, la dame, le valet, le dix & le neuf ; la seconde de roi, composée du roi, de la dame, le valet, le dix, le neuf & le huit ; & la troisieme apellée de dame ou basse, que composent la dame, le valet, le dix, le neuf, le huit & le sept.

Les Septiemes.

Il y a de deux sortes de Septiemes ; la premiere dite septieme major, composée de l'as ; le roi, la dame ; le valet, le dix, le neuf, & le huit ; & la seconde de roi, que composent le roi, la dame, le valet, le dix, le neuf, le huit & le sept.

Les Huitiemes.

Il n'y a qu'une sorte de huitieme, qui est composée de l'as, le roi, la dame, le valet, le dix,

le neuf, le huit & le sept, qui sont toutes les cartes d'une couleur.

Voilà à quoi il est encore bon de viser en faisant son écart, & étant de l'avantage d'un Joueur d'en avoir ; car une tierce bonne vaut à celui qui la compte trois points ; une quatrieme, quatre, & une quinte en vaut quinze ; une sixieme, seize, une septieme dix-sept, & la huitieme dix-huit, outre les points qui sont accordés pour le point ; par exemple, un Joueur qui auroit une quinte major dont le point seroit bon, compteroit quinze pour la quinte, & cinq pour le point ce qui feroit vingt ; & ainsi de la quatrieme, qui vaudroit quatre pour le point, & quatre pour la quatrieme ; la même chose se fera à l'égard des sixiemes, septiemes, & huitiemes.

Vous remarquerez encore, quoiqu'il ait été déja dit ci-devant, que celui qui a la plus haute tierce, quatrieme, quinte, & ainsi des autres qui suivent annule toutes celles qui sont au dessous ; par exemple une tierce major annule une tierce de roi, & ainsi des quatriemes, quintes, &c. en observant que la moindre quatrieme annulle la plus haute tierce ; la moindre quinte, la plus haute quatrieme ; & la moindre sixieme, la plus haute quinte ; & la moindre septieme, la plus haute sixieme : la huitieme annulle toutes les autres especes de séquences.

Observez que toutes ces tierces, quartes & quintes ; &c. sont des séquences, observez en même-tems, comme il a été déja dit ci-devant qu'à la faveur d'une tierce ou quatrieme ou quinte, & ainsi des autres bonnes, l'on fait passer les moindres tierces, encore que l'Adversaire en eût de plus fortes ; & l'on accumule par-là les points qu'elles font, le jeu de l'Adversaire étant annullé par la séquence supérieure ; & s'il y a de l'égalité dans la plus haute séquence entre les deux

Joueurs, celui qui en auroit plusieurs autres ou de la même force ou moindres, n'en compteroit pour cela pas une, la plus noble étant égale.

Il paroit que l'on a expliqué suffisamment toutes les séquences. Voyons maintenant l'ordre que l'on doit observer en comptant le jeu, & la maniere de jouer les cartes.

CHAPITRE QUATRIEME.

De l'ordre qu'on doit tenir en comptant son Jeu; & de la maniere de jouer les Cartes.

APrès que chacun des Joueurs a pris du Talon les cartes qu'il doit y prendre, il doit assembler son jeu pour y voir ce qu'il a à compter. Il doit commencer par ramasser la couleur dont il a en plus grand nombre pour en composer son point & l'accuser; & si le dernier en a davantage dans son jeu, il dit Il ne vaut pas; s'il en a autant, il dit: Il est égal; & s'il en a moins, il répond qu'il est bon; après avoir compté le point, il doit examiner s'il n'a pas des tierces, quatriemes, quintes, &c. afin de compter autant de points, si ce qu'il en a n'est point défendu par l'adversaire.

Vous observerez que le point tierces, quatriemes, quintes, &c. doivent être mis sur table, afin qu'on puisse en compter la valeurcar, par exemple, si un des Joueurs qui auroit accusé le point, ou des terces, quatriemes, quintes, &c & que l'on lui auroit répondu valoir; si dis-je ce Joueur oublioit de les montrer, & jouoit sans les avoir comptées, il ne pourroit plus y revenir, & son adversaire compteroit son point, encore qu'il fût moindre; ses tierces, quatriemes, quintes, encore qu'elles fussent plus basses, pourvû néanmoins qu'il les montrât lui-même avant de jetter sa

premiere carte, sans quoi, c'est-à-dire; s'il l'avoit jettée, il ne seroit plus tems d'y revenir, & pour lors ils ne compteroient ni l'un ni l'autre.

Après que l'on a examiné & compté les tierces, quatriemes, quintes, &c il faut examiner si l'on a quelque quatorze; les quatorze sont quatre as, quatre rois, quatre dames; quatre valets, quatre dix, comme il a déja été dit: un quatorze bon est compté pour quatorze points, le supérieur annulle l'inférieur, & fait que l'on peut à sa faveur compter trois as, trois rois ou trois dames, &c.

S'il n'y a point de quatorze dans le jeu, on cherche à compter, ou trois as, ou trois rois, ou trois dames, ou trois valets, ou enfin trois dix, les plus hautes annullant toujours les inférieures.

Après donc que chacun a examiné son jeu, & vû par les interrogations faites, ce qu'il a de bon dans son jeu, le premier commence à le compter, la premiere chose qu'il compte, ce sont les cartes blanches qui valent dix points: s'il les a, il commence alors, en disant: dix de cartes blanches valent dix; & s'il a le point, il étale & compte s'il a cinquante en point; dix & cinq pour le point c'est quinze; si ensuite il a une quatrieme bonne, il l'étale également, & ajoute quatre points à quinze qui font dix-neuf; s'il a outre cela un quatorze ou trois as, ou trois de quelqu'autre chose qui soit bon, il les ajoute encore; & après avoir compté tout son jeu; il joue une carte en comptant un point pour la carte qu'il joue, si elle est ou un as, un roi, une dame, un valet, un dix, qui sont les seules cartes qui marquent.

Après que le premier a joué sa carte, le dernier avant que de jouer, montre son point, s'il l'a bon, ses tierces, quatriemes ou quintes; &c. compte ses quatorze ou ses trois as, trois rois, &c. ses cartes blanches, s'il les avoit; & après avoir ajouté ensemble tout ce qu'il a à compter, il leve la

carte que le premier a joué, s'il le peut, ou bien fournit de la couleur, s'il ne peut point lever, & lorsqu'il prend la levé, il ajoûte par telle couleur qu'il veut.

L'on observera que comme il n'y a point de surprise au Jeu de Piquet; celui qui en jouant ses cartes change de couleur, doit nommer la couleur dont il joue, faute de quoi celui qui auroit fourni, comptant qu'il continuoit à jouer de la couleur dont il jouoit auparavant, seroit en droit de reprendre la carte jettée, quand même elle seroit de la couleur jouée.

A l'égard de la maniere de jouer les cartes, comme il faut que ce soit l'usage qui enseigne la maniere la plus avantageuse de les jouer, on se contentera d'en dire deux mots en général.

Il est certain que c'est principalement à la maniere de jouer les cartes que l'on connoît un bon Joueur d'avec celui qui ne l'est pas; & il n'est pas possible de les bien jouer, que l'on ne connoisse la force du jeu; c'est-à-dire, par le jeu que l'on a, l'on doit connoître ce que l'adversaire peut avoir, & ce qu'il doit avoir écarté, en faisant encore attention à ce qu'il montre de son jeu, & à ce qu'il compte.

Le principal but du Joueur en jouant ses cartes, doit être de les gagner en premier lieu; en second, de faire davantage de points, & empêcher l'adversaire d'en faire; mais le principal objet ce sont les cartes qui valent dix à celui qui les gagne.

L'on dira en faveur de ceux qui n'ont aucune teinture du Jeu de Piquet, qu'il n'y a point de triomphe au Piquet, que ce sont les meilleures des cartes de la couleur jouée qui font la levée; car par exemple, s'il étoit joué le roi de trefle, & que vous en eussiez l'as, vous leveriez la main, au lieu que s'il n'en étoit joué que le sept, & que vous n'eussiez pas de la couleur, encore que vous

jouassiez une carte de plus de valeur dans une autre couleur, la levée iroit à celui qui auroit joué le sept.

Si par mégarde celui qui fournit sur la carte jouée ne jouoit pas de la couleur que son adversaire jette, s'il en avoit, quoique sa carte fût sur le tapis, il lui seroit permis de la relever pour en fournir, sans qu'il en coute pour cela aucune peine.

Un premier, quelquefois aura le malheur que son point, ses quintes, ses quatriemes, ses tierces, & autres choses qu'il peut avoir ne lui vaudroient rien, pour lors il commencera à compter par un, en jettant telle carte de son jeu qu'il jugera à propos, & il continuera à jouer jusqu'à ce que son adversaire ait joué une carte plus haute que la sienne.

Celui qui est second en carte avant que de jouer, comme il a été déja dit, compte tout ce qu'il a à compter dans son jeu, & lorsqu'en jouant les cartes il fait la levée, il rejoue par telle couleur qu'il veut; ils jouent de la sorte jusqu'à ce que leurs douze cartes soient jettées, celui qui fait la derniere levée compte deux points, si la carte qu'il joue est une carte qui marque; & un, quoiqu'elle ne marque pas.

Chacun compte ensuite ses levées, & celui qui en a le plus, compte dix pour les cartes; & lorsqu'elles sont égales, elles ne sont comptées de part ni d'autre.

Le coup n'est pas plutôt fini que chacun doit marquer, ou avec des jetons, ou avec un crayon ce qu'il a fait de points, jusqu'à ce que la Partie s'acheve. On recommence à donner les cartes après les avoir mêlées & donné à couper, comme on a dit.

Chacun fait tour à tour au Piquet, supofé qu'on ne finisse point la Partie d'un seul coup.

Lorsqu'on recommence une autre partie, si ce-

lui qui a perdu veut jouer, on coupe pour sçavoir qui sera le premier, & de la maniere qu'on l'a déja dit, à moins qu'on ne soit convenu au commencement du jeu que la main suivroit.

Dans l'un & l'autre cas on continue alternativement à donner; il est libre à chacun des deux Joueurs de ne plus jouer lorsque la Partie est achevée, mais non pas dans le cours de la Partie, à moins que de payer ce que l'on joue.

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

CHAPITRE CINQUIEME.

Le Piquet à écrire.

CEtte maniere de jouer le Piquet est fort en usage parmi les honnêtes gens, qui en forment par-là un Jeu d'une grande société, puisqu'on y peut jouer trois, quatre, cinq, six & sept personnes. Il n'y a cependant que deux de ces Joueurs qui jouent à la fois, & les autres ensuite alternativement.

Lorsque l'on joue au Malheureux, celui qui est marqué continue à jouer, & celui qui marque est relevé par celui des Joueurs qui attend que l'un des Joueurs sorte le coup fini; chacun relevant à son tour, au lieu que lorsqu'on joue à tourner, l'on commence par un côté, & l'on tourne toujours du même côté: par exemple, je commencerai la Partie avec le Joueur qui sera à ma droite: après que nous aurons joué notre coup il jouera encore un coup avec le Joueur de sa droite, & ainsi des autres; c'est la maniere la plus égale de jouer ce Jeu.
Avant de commencer à jouer, il faut convenir combien l'on jouera de rois ou de tours, si c'est six, neuf ou douze rois, plus ou moins; un roi c'est deux tours, & un tour c'est deux coups: on l'apelle encore Ide en plusieurs Provinces. Il faut

pour qu'un tour soit joué, que chacun des deux Joueurs ait mêlé une fois : l'on convient ensuite de la valeur de chaque point, soit deux liards, un sol, ou davantage si l'on veut ; l'on voit après à qui sera.

L'on joue du reste selon les régles du Piquet, & chacun des deux Joueurs fait une fois seulement, & l'on compte à demi-tour les points que l'on fait de plus que son adversaire, en les marquant avec des jetons : par exemple, on supose que du premier coup l'un des deux Joueurs ait fait vingt points, & son adversaire dix ; ce sont dix points que le premier a contre l'autre, & qu'il marque avec des jetons jusqu'à ce que le second coup soit joué : si dans ce second coup, celui qui a les dix points sur l'autre n'en faisoit encore que dix, & que son adversaire en fît quarante, ce seroit vingt points que celui-ci auroit plus que lui de ce second coup, parce que de quarante points il faudroit en rabattre vingt points ; sçavoir, dix du coup précédent, & dix du second coup, par conséquent il resteroit vingt points que l'on écriroit pour le perdant, & ainsi des autres coups.

Cependant comme l'idée qu'on vient de donner n'est pas suffisante pour certaines gens qui ne se contentent pas de voir les choses, mais qui veulent encore les toucher, on leur donnera une Table ci-après, qui leur aprendra la maniere dont ils doivent marquer ceux qui perdent : observez seulement que tous les points qui se trouvent au-dessous de cinq, ne sont comptés pour rien, & que cinq points ou au-dessus valent dix.

Par cette raison, quinze points en vaudront contre le marqué autant que vingt-quatre; c'est-à-dire, qu'ils seront marqués pour vingt, & ainsi des autres. Si l'on est trois Joueurs, l'on fait trois colomnes ; à la tête de chacune on met le nom d'un Joueur ; laquelle on marque à mesure qu'il est marqué.

TABLE

Qui marque douze Rois ou Tours joués.

Jean.	Pierre.	Denis.
30 40	30 40	60 110
100 30	30 50	30 90
70 90	50 60	70 100
50 60	30 80	30 20
addition. 470	*addition* 370	*addition.* 510

Voilà donc les colomnes de chaque Joueur marquées des points qu'ils ont perdus dans le cours de douze rois qu'ils ont joués. Il faut après cela additionner chaque colomne, pour voir à combien les points montent, & les ranger comme on le va voir.

ADDITION DES POINTS DES JOUEURS.

Jean perd 470 Points.
Pierre . . 370
Denis . . 510

Total 1350 Points, qu'il faut diviser entre trois personnes: ce qui fait pour chacune 450

points. Cette division étant faite, chaque Joueur prend sa rétribution; de maniere que Pierre qui n'a que 370 points, gagne 80 points, parce qu'il lui manque ce nombre pour se remplir des 450, qui font son tiers dans 1350 points; ainsi Jean qui est marqué de 470 points, perd 20 points, à cause qu'il a ce même nombre au-dessus de 450; & par la même raison. Denis perd 60 points, ayant ce même nombre au-dessus de 450, & lorsqu'il y a quelque dixaine de surnuméraire, elle est au profit de celui qui perd le plus.

Observez encore qu'il se paye ordinairement une consolation à ce Jeu qui est de 20 par marqué; plus ou moins, ainsi qu'on en convient; ensorte que si elle est de 20, le Joueur qui est marqué de 30 par le jeu, est marqué de 50 en perte, & ainsi des autres.

Seconde maniere de jouer le Piquet à écrire.

Il y a une autre maniere de jouer le Piquet à trois ou à cinq, moins embarrassante en ce qu'il n'est pas besoin de plumes ni de papier, ni addition: la voici.

Chaque Joueur prend la valeur de six cens marques en cinq fiches & dix jetons; chaque fiche vaut dix jetons, & chaque jeton est compté pour dix marques; de façon qu'un Joueur marqué de trente, en mettant trois jetons, paye.

L'on joue du reste le jeu de la même façon qu'en écrivant, à la réserve qu'il y a au bout de la table, au lieu d'une écritoire, un corbillon, dans lequel on met ce dont on est marqué, & que l'on partage également entre tous les Joueurs à la fin de la Partie.

La Consolation se paye la même chose par le marqué, qui au lieu de dix dont il est marqué par le jeu, en met trente dans le corbillon, & au lieu de trente, cinquante, & ainsi des autres; & outre cette consolation, il y en a une autre que celui qui

qui est marqué paye également, & qui est deux jetons qu'il paye en propre à celui qui l'a marqué d'un grand ou petit coup, c'est la même chose, & un jeton aux autres Joueurs; il en est de même payé lorsqu'il marque, ou que les autres Joueurs jouent entr'eux.

Observez que lorsque les coups de deux Joueurs sont égaux, ou qu'il ne reste pas à l'un plus de quatre points plus qu'à l'autre, c'est un refait, & celui qui est marqué après un refait, paye pour cela au corbillon vingt marques de plus, & pour deux refaits quarante, & ainsi des autres.

A moins que l'on ne soit convenu auparavant que pour empêcher les refaits, on marquera à un point; en ce cas pour que le refait ait lieu, il faut que les deux coups soient absolument égaux.

Après que la partie est achevée de jouer, ce que l'on voit par une carte où l'on a marqué les tours que l'on a eu dessein de jouer, & que le corbillon est partagé, chacun voit ce qu'il gagne ou perd sans aucun embarras, & les jetons impairs & surnuméraires qui n'ont pu être partagés, sont au profit de celui qui perd davantage.

Troisieme maniere de jouer le Piquet à écrire.

L'on peut encore jouer le Piquet de la même maniere; c'est-à-dire, en prenant chacun la valeur de six cens marques; l'on peut jouer un contre un en se payant ce dont l'on est marqué l'un à l'autre, & ce jeu est fort égal: l'on fait à ce jeu la consolation aussi forte que l'on veut.

L'on joue également ce jeu deux contre deux; ce sont même les Parties ordinaires, ou deux contre un; on apelle celui qui joue seul contre deux, la Chouette.

Pour toutes ces façons de jouer, vous aurez recours aux Regles, qui sont les mêmes pour tout ce qu'on apelle Piquet.

L

LOIX OU REGLES

DU JEU DE PIQUET,

Avec les décisions des meilleurs Joueurs sur les coups les plus difficiles.

I. S'Il se trouve que l'un des Joueurs ait plus de cartes qu'il ne faut, si le nombre n'en excéde pas treize, il est au choix de celui qui a la main de refaire ou de jouer selon qu'il le trouve avantageux à son jeu; lorsqu'il y a quatorze cartes ou plus, l'on refait nécessairement.

La raison qui fait décider ce coup de la sorte, est que lorsqu'il y a treize cartes à l'un des deux jeux, c'est par la faute de celui qui a mêlé; c'est pourquoi s'il y a une peine, c'est à lui à la subir; c'est une regle généralement reçue.

II. Si celui qui est le premier a treize cartes au lieu de douze, & qu'il veuille jouer & ne point refaire, il le peut, mais il doit en écarter une de plus qu'il n'en prend, étant obligé de laisser au dernier ses trois cartes: au contraire, si celui qui donne en a pris treize, il est encore au choix du premier de refaire ou de jouer; il prend dans ce second cas autant de cartes qu'il en prendroit si le talon n'étoit pas faux, & le dernier qui a treize cartes en écarte trois, & n'en prend que deux pour parfaire le nombre de douze qu'il doit avoir; tout cela doit se faire en s'avertissant l'un l'autre, & avant que d'avoir vu les cartes que l'on prend; car après cela l'on n'y est point reçu, & il faut que le jeu se joue comme il se trouve, aux peines que doivent porter ceux qui ont trop de cartes, sçavoir de ne rien compter.

La justice qui est rendue au premier, lorsqu'on

laisse le choix de jouer le coup ou de refaire, engage en même-tems à faire sa légitime au dernier, lorsqu'il n'a pas les treize cartes, & lorsqu'il en a treize, à l'obliger d'en écarter trois pour n'en prendre que deux, afin de n'avoir pas au-delà des douze cartes qui doivent composer son jeu, & il ne peut du reste avoir plus de douze cartes, que par sa faute qui sera punie à la rigueur si le cas arrive. Cette régle est aussi généralement reçue.

III. Qui prend plus de cartes qu'il n'en a écarté, ou s'en trouve en jouant en avoir plus qu'il ne faut, ne compte rien du tout, ni ne peut empêcher son adversaire de compter tout ce qu'il a dans son jeu, encore que ce qu'il a, fût de beaucoup inférieur au jeu de celui qui a treize cartes ou davantage.

La rigidité de cette régle est fondée sur la justice, puisque souvent une carte suffit dans un jeu pour le faire valoir & abbattre. Elle est reçue de tous les Joueurs de Piquet qui se piquent de sçavoir le jeu.

IV. Qui prend moins de cartes ou s'en trouve moins, peut compter tout ce qu'il a dans son jeu, n'y ayant point de faute à jouer avec moins de cartes; mais son adversaire compte toujours la derniére, attendu qu'il ne fournit point, & par conséquent il ne sçauroit être capot; au lieu que celui qui a moins de cartes le seroit, si son adversaire faisoit les onze premieres levées, n'ayant point de quoi fournir à la douzieme.

Il semble d'abord que l'on soit moins rigide sur cette régle que sur la précédente; cependant si l'on examine bien que celui qui n'a que onze cartes ou moins, ne se préjudicie qu'à lui-même, on le trouvera suffisamment puni de risquer le capot sans pouvoir le faire. Tous les Joueurs admettent cette régle de la sorte.

V. Qui a commencé à jouer, & oublié à compter cartes blanches, le point ou les as, rois, dames, &c. ou les tierces, quatriémes, quintes, &c.

qu'il peut avoir de bonnes dans son jeu, n'est plus reçu à les compter après, & tout cet avantage devient nul pour lui.

Cette regle est rigide, en ce qu'il semble n'y avoir point de mauvaise foi; mais l'on conviendra que celui qui oublie de compter son jeu faisant une faute, il est juste qu'il en soit puni. Tous les Joueurs admettent de même cette regle.

VI. Lorsqu'avant que de jetter la premiere carte, on ne montre pas le point qu'on a plus que son adversaire, ou quelque tierce, quatrieme, &c. on ne peut plus y revenir & on les perd. En ce cas, le premier à qui l'on auroit dit que son point ne vaut pas ou ses tierces, &c. ou trois de quelques autres choses, est en droit, pourvu qu'il ne joue pas sa seconde carte, de compter son jeu, & qu'on lui auroit dit ne point valoir, & qu'on n'auroit point montré ou accusé.

C'est avec justice que l'on admet à revenir pour compter son jeu, celui à qui on auroit dit que son jeu n'étoit pas bon, puisqu'il ne le montre pas sur la parole de l'adversaire, lequel étant de mauvaise foi, pourroit toujours dire : Ne vaut pas, au hazard qu'on oublieroit de le montrer auparavant de jouer. Tous les Joueurs sont d'accord sur cette regle.

VII. L'on doit continuer à donner de la même maniere que l'on a commencé, soit par deux ou par trois, pendant tout le long d'une partie, à moins qu'auparavant que de mêler, l'on avertisse que l'on donnera par deux ou trois : alors l'on peut changer de maniere sans avertir, en commençant chaque partie.

La raison de cette regle est plausible, puisqu'un Joueur qui connoîtroit les cartes, & qui verroit que la troisieme ou quatrieme seroient bonnes, donneroit par deux ou par trois, cherchant par-là son avantage. Elle est reçue de tous les Joueurs, &

fort bien établie pour prévenir jusqu'aux moindres abus.

VIII. Il n'est pas permis d'écarter à deux fois ; c'est-à dire, que du moment que l'on a touché le talon après avoir écarté telles ou tel nombre de cartes qu'on a jugé à propos, on ne peut plus les reprendre, & cette loi regarde également les deux Joueurs. La même raison a fait recevoir de tous les Joueurs la presente régle.

IX. Il n'est pas permis à aucun des deux Joueurs de regarder les cartes qu'il doit prendre en les étendant avant que d'écarter ; c'est pourquoi lorsque celui qui a la main ne prend pas ses cinq cartes du talon, il doit dire à son adversaire : Je n'en prends que tant, ou j'en laisse tant. La même raison a fait établir cette regle qui est généralement reçue, afin de lever le prétexte qu'on pourroit avoir lorsqu'on est dernier, de dire que l'on ne sçait point le nombre des cartes qui reste au talon, le premier ayant pu en laisser.

X. Celui qui a écarté moins de cartes qu'il n'en prend, & s'aperçoit de sa bévue, avant que d'en avoir retourné aucune, ou mise sur les siennes, est reçu à remettre ce qu'il a de trop sans encourir aucune peine, pourvu néanmois que son adversaire n'ait point pris les siennes ; car s'il les avoit prises & vues, il lui seroit loisible de jouer le coup ou de refaite ; & si le coup se jouoit, la carte de trop seroit mise à l'un des deux écarts, après avoir été vue des deux Joueurs.

Ce coup qui a été si long-tems disputé, a été enfin décidé selon les droits de la justice, puisque par cette décision on a mitigé la punition ; de sorte que quoique celui qui fait la faute ne soit pas puni avec toute la rigueur que l'est celui qui a trop de cartes, n'étant pas tout-à-fait dans le cas, à cause qu'il se déclare avant que de voir sa rentrée, devant même que de la joindre à son jeu, il n'y a par consé-

quent pas de mauvaise foi à punir; cependant comme il a fait faute, il est de la justice que celui à qui cette carte seroit allée, & qui auroit pu rendre son jeu bon, soit le maître de s'y tenir ou de refaire. Les Joueurs qui jugent les coups par raison & sans prévention, trouvent cette regle fort bien établie, & l'admettent comme elle est.

XI. Si celui qui donne deux fois de suite reconnoît sa faute avant d'avoir vu aucune de ses cartes, son adversaire sera obligé de faire, encore même qu'il ait vu son jeu.

Cette régle est très-conforme à l'équité, puisqu'un chacun doit faire à son tour, & que celui qui mêle ne peut point agir en cela de mauvaise foi, dès qu'il en avertit avant que de voir son jeu; elle est reçue ainsi par-tout.

XII. Quand le premier accuse son point, & ce qu'il peut avoir à compter dans son jeu, & que l'autre lui ayant répondu. Cela est bon, il s'aperçoit ensuite en examinant mieux son jeu qu'il s'est trompé, pourvu qu'il n'ait point joué, il est reçu à compter ce qu'il a de bon & efface ce que le premier auroit compté, encore que ledit premier eût commencé à jouer.

Il y a bien des joueurs qui admettent que lorsque l'on a accusé son point il faut s'y tenir, ne pouvant point l'augmenter, mais bien le diminuer, si l'on s'aperçoit n'en avoir pas autant que l'on avoit d'abord accusé; je serois bien de leur sentiment là-dessus, particuliérement si cela arrivoit souvent, il n'en est pas de même à l'égard des tierces, quatriémes, &c. quatorze & trois as, &c. On peut toujours y revenir jusqu'à ce que l'on ait joué, excepté par exemple si un Joueur ayant trois as ou chose semblable, & qu'il demandât si trois valets sont bons pour découvrir si son adversaire à trois dames qu'il pourroit avoir, & ne sçauroit revenir à compter ce qu'il a de bon; il en est de même d'une tier-

ou supérieure, si l'on demandoit d'une de beaucoup inférieure, la même chose.

Cette regle regarde les deux Joueurs, & elle a lieu par-tout à l'égard des tierces, quatriemes, &c. quatorze, trois as, trois rois, &c. mais à l'égard du point, bien des Joueurs ne l'admettent pas, à cause qu'il pourroit y avoir de la surprise en faisant découvrir par-là à son adversaire le côté dont il a son point, qu'il pourroit avoir de deux côtés : si cependant le coup arrivoit une fois par hazard, il pourroit y revenir : au lieu que si cela arrivoit plusieurs fois, on pourroit obliger un Joueur sujet à se méprendre, à s'en tenir au premier point qu'il accuseroit, la loi étant égale d'ailleurs.

XIII. Celui qui pouvant avoir quatorze d'as, de rois, de dames, de valets ou de dix, en écarte une de celles-là, & n'accuse par conséquent que trois as, trois rois, trois dames, trois valets, ou trois dix, & qu'on lui a dit qu'ils sont bons ; celui-là, dis-je, est obligé de dire au juste à son adversaire laquelle de ces cartes lui manque, pourvu qu'il la lui demande d'abord après qu'il a joué la premiere carte de son jeu.

Cette regle est établie afin d'éviter l'embarras que causeroit la nécessité où l'on seroit d'étaler ses quatorzes ou ses trois as, rois, &c.

XIV. S'il arrivoit que le jeu de carte se rencontrât faux, c'est-à-dire, qu'il y eût deux dix ou deux autres cartes d'une même façon, ou qu'il y eût une carte de plus ou de moins, le coup seulement demeureroit nul, les précédens, s'il y en avoit de joués, seroient cependant bons.

Cette regle porte en elle-même la raison pourquoi elle est faite, n'y ayant point de jeux où l'on joue les coups faux.

XV. Si en donnant les cartes il s'en trouve une de retournée, il faut rebattre, & recommencer à les couper & à les donner, à cause du désavantage

qu'elle pourroit aporter à celui dans le jeu de qui elle se trouve, & de l'avantage que pourroit en tirer l'adversaire.

XVI. S'il se rencontre une carte tournée au talon, le coup est bon, pourvu que ce ne soit pas la carte de dessus, ou bien la premiere des trois que le dernier doit prendre; & s'il y en avoit deux, il faudroit refaire.

Ce coup, qui a été le sujet de tant de disputes, a été décidé de la sorte par les plus habiles Joueurs; & leur raison est que la carte tournée qui est au milieu des cartes du talon ne sçauroit être vue, si celui qui la prend veut prendre garde à son jeu; d'ailleurs quand même elle seroit vue, elle ne le seroit qu'après que les écarts sont faits; ce qui ne sçauroit plus changer le jeu, & par conséquent y préjudicier: cette regle est généralement reçue par tous ceux qui se piquent de sçavoir le piquet.

XVII. Celui qui accuse faux, comme de dire: J'ai trois ou quatre as, rois, dames, valets ou dix, qu'il pourroit avoir même, & qu'il n'a cependant pas, ne compte pas pour cela rien de tout ce qu'il a dans son jeu, à moins qu'il ne se reprenne avant de jetter la premiere carte; car s'il a joué seulement une carte, & que son adversaire s'aperçoive d'abord ou au milieu ou à la fin du coup qu'il a compté faux, il l'empêche non-seulement de rien compter de son jeu, mais il compte encore tout ce qui est bon dans le sien, ce que l'autre ne peut point parer; il en est de même de celui qui au lieu de compter quatorze d'as ou de rois, &c. ou trois de quelque chose, compteroit à la place ce qu'il n'auroit pas, comme au lieu des as compteroit des rois, &c.

Il est aisé de comprendre que cette regle n'a été faite que pour punir la mauvaise foi de ceux qui, sous prétexte de se tromper, pourroient compter ce qu'ils n'auroient pas, & qu'ils pourroient avoir,

& il faut punir comme mauvaise foi tout ce qui peut être soupçonné l'être ; la moindre aparence étant punie au jeu. Tous les Joueurs admettent cette regle.

XVIII. Toute carte lâchée & qui a touché le tapis est censée jouée ; si pourtant on n'étoit que second à jouer, & qu'on eût couvert une carte de son adversaire qui ne fut pas de même couleur, & qu'on eût dans son jeu, en ce cas il est permis de la reprendre pour fournir de la même peinture, ne pouvant pas renoncer, il n'y a aucune peine pour cela : mais si n'ayant pas de la couleur jouée, on jettoit par mégarde une carte au lieu d'une autre, il ne seroit plus permis de la reprendre dès qu'elle est lâchée de la main.

Personne ne s'est jamais oposé à cette regle, puisque n'y ayant point de triomphe à ce jeu, il ne sçauroit y avoir de renonce.

XIX. Celui qui pour voir les cartes que laisse le dernier lorsqu'il en laisse, dit : je jouerai de telle couleur, & qui ensuite jouant, ne jette pas de la couleur qu'il seroit obligé de jouer, il dépend de son adversaire de lui faire jouer par la couleur qu'il trouvera à propos.

La punition imposée à ce coup, est pour empêcher qu'il ne se passe rien au jeu qui ait aparence de mauvaise foi. Tous les Joueurs s'y soumettent.

XX. Celui qui par mégarde ou autrement tourne ou voit une carte du talon, doit jouer de la couleur que son adversaire voudra autant de fois qu'il auroit vu de cartes ; une fois s'il n'y a eu qu'une carte tournée, deux s'il y en a eu deux, &c.

Cette regle regarde le dernier dont le premier a vu quelque carte ; car si le dernier voyoit ou tournoit le talon du premier, il seroit libre au premier de jouer le coup, ou de refaire après avoir vu son jeu.

C'est sans doute cette regle qui a fait le plus de

bruit au jeu de Piquet, & pour laquelle les plus habiles Joueurs ont été si long-tems partagés ; je ne conçois pas que l'on puisse en Provence & en Languedoc condamner au grand coup un homme qui a tourné ou vu une carte du talon.

Tous les Joueurs fameux sont du même sentiment raporté, & la seule raison naturelle leur en sert de preuve.

XXI. Celui qui ayant laissé une carte du talon, la mêle à son écart avant que de l'avoir montrée à son adversaire, peut être obligé par lui après qu'il lui a nommé la couleur dont il commencera à jouer à lui montrer tout son écart ; il lui est permis de ne pas la voir ni montrer, pourvu qu'il ne la mêle point à son écart.

Cette regle est dans la justice ; puisque dès que le dernier a vu la carte qu'il laisse, son adversaire est en droit de la voir, dans le doute laquelle c'est ; il est juste qu'il les voie toutes. Cette regle est généralement reçue.

XXII. Qui reprend des cartes dans son écart, ou est surpris à en changer, ou fait autres tours de fripon, perd la partie, & doit être chassé comme un coquin avec qui on ne doit plus jouer. La peine de cet article ne sçauroit être assez forte, puisque c'est pour punir un fripon avéré.

XXIII. Qui quitte la partie avant qu'elle soit finie la perd, à moins que de grandes affaires ne l'obligeassent à quitter ; il faut en ce cas que ce soit d'un mutuel consentement qu'elle soit remise.

C'est pour prévenir les abus qui se glisseroient tous les jours par ceux qui voyant leur partie mauvaise voudroient la renvoyer, afin d'éviter ensuite de la finir.

XXIV. Celui qui croyant avoir perdu jette ses cartes qu'on brouille avec le talon, perd en effet la partie, encore qu'il s'aperçoive après qu'il s'est mépris ; mais si rien n'est mêlé il y peut revenir, pourvu que l'autre n'ait pas brouillé son jeu.

De même s'il arrive à la fin d'un coup qu'un Joueur ayant en sa main deux ou trois cartes, & croyant que son adversaire les a plus hautes, il les jette toutes ensemble, si celui qui joue contre lui montre alors ses cartes, il les leve pour lui, quoique ses cartes soient inférieures, & le premier n'en peut revenir, perdant en effet les cartes qui lui restent.

Cette regle est fort bien établie, puisque celui qui auroit besoin de son écart pour achever, n'auroit qu'à céder la partie, s'il lui étoit permis de reprendre son jeu qui seroit brouillé, & prendre par-là les cartes dont il auroit besoin, & la vivacité de celui qui cede ses cartes en comptant que son adversaire en a plus de hautes, ne mérite pas une moindre punition.

XXV. Celui qui étant dernier écarteroit & prendroit les cartes du premier avant que le premier eût eu le tems de faire son écart, & les auroit mêlées à son jeu perdroit la partie s'il jouoit au cent, & le grand coup s'il jouoit en partie; mais si le premier avoit eu le tems d'écarter, & qu'il eût attendu que le dernier eût pris ses cartes, se croyant être le premier, le coup sera bon, & celui qui est de droit premier commencera à jouer.

Cette regle ne peut être trop rigide dans le premier cas, puisque la mauvaise foi est manifeste dans celui qui se hâte de faire son écart pour prendre les cinq cartes que son adversaire doit prendre, au lieu que dans le second, c'est précisément la faute du premier qui doit sçavoir que c'est à lui à en prendre cinq.

XXVI. Quand on n'a qu'un quatorze en main qui doit valoir, on n'est pas obligé de dire si c'est d'as, de rois, de dames, &c. on dit seulement *quatorze*; mais si on en peut avoir deux dans son jeu, & que l'on n'en ait qu'un, ayant écarté une carte ou deux qui vous réduisent à un seul, alors on

est obligé de nommer le *quatorze* que l'on a.

Cette regle est naturelle, en ce que celui qui n'a qu'un quatorze à craindre, doit nécessairement sçavoir le quatorze que l'adversaire accuse, au lieu qu'il n'en est pas de même s'il en a deux, ne pouvant en avoir un bon & un plus bas qui ne vaudroit pas.



LE NOUVEAU JEU DE LA COMETE,

Avec des observations sur les différentes manieres de le jouer.

POur jouer le jeu de la Cométe, il faut deux jeux de Cartes entiers; on ôte les quatre as de chacun, & pour ne pas brouiller les cartes, on met les noires dans un jeu, & les rouges dans l'autre jeu.

Il paroît que le nom de *Cométe* a été donné à ce jeu, à cause de la longue suite des cartes qu'on jette en jouant chaque coup. Les Cométes étant ordinairement accompagnées d'une longue trainée de lumiere, qu'on apelle la queue de la Cométe.

Chaque jeu est composé de quarante-huit cartes, au moyen de ce qu'on ôte les quatre as: l'on en donne dix-huit, trois par trois à chacun; de sorte qu'il en reste douze au talon, que l'on ne doit point regarder. Si l'un des Joueurs porte la main sur le talon pour l'examiner, il paie la peine dont on est convenu en commençant.

L'on joue ce jeu comme au Piquet, deux contre deux, à trois, ou seul à seul. Les points & les paris de même qu'au Piquet, ainsi que la queue

pour marquer les coups, on joue pour l'ordinaire vingt-quatre. Le jeton vaux dix points comme au Piquet.

Si on a mal donné, celui qui est le premier en carte, peut obliger de refaire; mais s'il y trouve son avantage, il peut décider le coup bon : que ce soit lui ou l'adversaire qui ait une carte de plus, pour lors celui qui a la carte de plus, joue avec dix-neuf cartes. Après que l'on a joué deux coups, qui sont l'aller & le revenir, le dernier coup décide si on est marqué.

L'on met dans le Jeu noir *le neuf de carreau*; & dans le jeu rouge *le neuf de trefle*, pour servir de Cométe.

Les cartes étant données, pour jouer auec facilité, il faut les ranger de suite dans leur ordre naturel; sçavoir, les deux ensemble, les trois, les quatre, & ainsi de suite, en remontant jusqu'au roi. Il n'importe pas de quelle couleur soient les cartes, pourvu qu'elles soient de suite par le nombre.

Lorsque le jeu de chacun est arrangé, le premier commence à jouer. Il faut observer qu'il n'est pas astreint à commencer par un deux, qui est la plus basse carte du jeu, il peut jetter d'abord telle carte de son jeu qu'il veut.

Il est de l'avantage de ce Jeu de commencer par la carte qui en a le plus de suite. Par exemple, le premier ayant des deux, des trois & des quatre, & n'ayant point de cinq, s'il a des cartes qui se suivent depuis le six jusqu'au roi, il ne commencera pas par un deux, parce qu'en jouant de cette façon, il ne pourroit se défaire que d'un deux d'un trois & d'un quatre, n'ayant point de cinq; mais il jettera d'abord un six, en disant six, sept, huit, neuf, dix, valet, dame & roi, par-là il jouera huit cartes, au lieu qu'en commençant par un deux, il n'en pourroit jouer que trois. Or, il

y a de l'avantage à se défaire d'un plus grand nombre de cartes, parce que celui qui a plutôt fini & jetté toutes ses cartes marque l'autre Joueur des points qui lui sont restés dans la main.

Si cependant il arrivoit qu'on eut trois deux sans trois, & que d'ailleurs les cartes fussent assez de suite, comme il n'y a pas d'espérance de rentrer en jeu par un deux, n'y ayant point de cartes au-dessus, il faudroit commencer par cette carte, & dire deux sans trois, particulierement quand on a des rois qui font rentrer en jeu.

Il est aussi une façon de jouer pour se défaire de deux dames, quand on en a trois, & qu'on n'a qu'un Roi, en commençant par une dame, & disant dame & roi, dame sans roi : si on avoit deux neufs ; deux dix, deux valets, trois dames & un roi, en commençant par le neuf, on dit neuf, dix, valet, dame & roi, ensuite dame sans roi; cette façon de jouer donne quelquefois l'avantage de finir & de faire régorger la Cométe, ou de finir en mettant la Cométe pour neuf, ce qui arrive, lorsqu'on la met à la suite d'un huit ou après un *hoc.*

On apelle regorger la Comete, quand on finit, & qu'elle reste dans le jeu de l'adversaire.

Il est encore un moyen sûr de se procurer des *hoc*, quand on a trois dames & qu'on n'a qu'un roi, en commençant par le roi, disant roi, ensuite dame sans roi; par ce moyen, une seule dame fait passer deux rois, & comme le talon est composé du quart des cartes, on doit suposer qu'il y en reste une de chaque espece. Si donc il reste un roi au talon, l'adversaire ne doit plus en avoir qu'un, pour mettre à la suite de la quatrieme dame, s'il l'a, ou à la suite de l'une des deux du Joueur.

Si le jeu du premier en carte étoit composé de deux neufs, deux dix, deux valets, deux dames & deux rois, qui font dix cartes, ensuite d'un deux, un trois, un quatre, un cinq, deux six &

deux fept fans huit, il faudroit commencer par jouer fix & fept fans huit; & en fupofant qu'il y ait un neuf au talon, l'adverfaire en mettant un huit, diroit huit fans neuf; pour lors l'on reprendroit depuis le neuf jufqu'au roi, & enfuite il faudroit recommencer fept fans huit, l'adverfaire en mettant un huit, diroit encore huit fans neuf, & alors on continuera depuis le neuf jufqu'au roi, qui font cinq cartes, & on reprendra depuis le deux, jufques & compris le fix, qui fait la derniere. Si l'adverfaire a la Cométe, on la lui fait regorger de cette façon, parce qu'ayant encore dix cartes, il ne s'attend pas qu'elles font toutes de fuite.

Quand on n'a pas la Cométe, & qu'on a quatre deux, un trois, un quatre, un cinq, un fix, un fept, un huit fans neuf, & qu'on a toutes les autres cartes fuivantes, jufques & compris le roi, même plufieurs dames & autant de rois, à la faveur defquels on rentre en jeu; il ne faut pas commencer par les deux; parce qu'après avoir joué le dernier roi, fi on n'a plus que les quatre deux, le trois, le quatre, le cinq, le fix, le fept & le huit, en mettant les quatre deux à la fois, on finit par le huit, & par ce moyen on fait regorger la Cométe; parce que l'adverfaire voyant encore dix ou douze cartes, ne s'imagine pas qu'elles foient fi fuivies.

Lorfqu'on a quatre cartes femblables, il ne faut les mettre à la fois, que quand on a celles au-deffous, & même ne commencer que par les cartes qui fuivent ces quatre femblables; parce que l'adverfaire n'en ayant point, doit indubitablement y rentrer, & que par ce moyen, toutes celles qui reftent au-deffous, font des *hoc*; mais il ne faut jamais les mettre à la fois, quand on n'a aucune de celles au-deffous, à moins que le jeu ne fe trouve difpofé de façon, qu'en les mettant on puiffe finir.

Comme l'avantage de ce jeu est de finir en mettant la Cométe pour neuf, parce qu'on la fait payer quadruple, & qu'elle fait aussi quadrupler les points, il est bon de se ressouvenir quelles cartes manquent à l'adversaire ; par exemple, je supose que l'adversaire n'ait pas de cinq, & n'ait plus que trois cartes, & le Joueur un deux & la Cométe, il doit pour lors dire deux sans trois, parce que si l'adversaire n'avoit point de trois, le Joueur finiroit par la Cométe pour neuf, & en suposant qu'il eût un trois & même un quatre, ce qui ne fait que deux cartes des trois qu'il a, il diroit trois & quatre sans cinq, on l'interromproit & on finiroit seulement par la Cométe, qui pour lors ne seroit pas mise pour neuf, & néanmoins se payeroit double & feroit doubler les points de la carte de l'adversaire.

Il est encore un moyen presque sûr de finir par la Cométe pour neuf, quand on sçait que l'adversaire n'a point de neuf, & qu'on lui supose des huit ; on garde la Cométe en disant je supose trois, quatre, cinq & six sans sept : l'adversaire dit en mettant un sept & huit sans neuf, pour lors on finit par la Cométe pour neuf.

Lorsque le premier, ayant jetté toutes les cartes qui avoient une suite, est obligé de s'arrêter à une carte qu'il n'a pas ; par exemple, s'il dit quatre sans cinq alors le second jette un cinq, s'il en a un. Il faut observer qu'après avoir jetté son cinq, il ne lui est pas permis de recommencer par telle carte de son jeu que bon lui semble, il doit suivre l'ordre naturel des cartes, depuis le cinq en remontant jusqu'au roi, qui est la plus haute carte du jeu, après quoi il peut recommencer par telle carte de son jeu qu'il veut. Il faut encore observer, que si ces cartes ne vont pas de suite jusqu'au roi ; par exemple, s'il n'a pas de valets, il jettera ses cartes, en disant, cinq, six, sept, huit, neuf,

dix sans valet ; mais si l'autre Joueur n'a pas non plus de valets, alors celui qui a dix sans valet, n'est pas obligé de jetter une dame, qui est la carte au dessus du valet ; mais il peut recommencer par telle carte de son jeu qu'il veut.

Quatre cartes de même espece peuvent se jetter ensemble suivant la volonté du Joueur & suivant son avantage. Ainsi celui qui a quatre valets, peut les jetter tous les quatre à la fois pour un seul valet ; mais s'il n'a pas de dix, il ne doit pas se défaire de ses valets, qui lui sont nécessaires pour rentrer en jeu, lorsque l'autre Joueur jettera ses dix.

Celui qui a les trois neufs sans la Cométe ou avec la Cométe, peut les jetter ensemble.

Celui qui a deux ou trois rois, peut les jetter tout de suite, & il doit le faire quand il sçait qu'il n'y a plus de Dames.

Il faut avoir l'attention de se défaire, autant qu'on peut, de ses cartes les plus hautes en points, comme de toutes les peintures qui valent dix chacune, des dix, des neuf & des huit, parce que quand ces cartes restent dans la main, on est marqué d'un plus grand nombre de points, mais il faut s'en défaire à propos, parce qu'elles peuvent servir à interrompre la file des cartes de celui contre lequel on joue, & à rentrer en jeu. Cela dépend de la disposition des cartes qu'on a dans la main, & des conjectures qu'on peut faire sur le jeu de la personne contre laquelle on joue, par cartes qui sont déja passées.

Il faut aussi se défaire des basses cartes, telles que les deux & les trois, parce que quand il y a un certain nombre de cartes jettées, il est difficile de rentrer en jeu par des deux & des trois, & on ne peut plus s'en défaire à moins qu'on n'ait des Rois, ou quelques cartes qui manquent à l'autre Joueur. En ce cas comme on peut recommencer par telle carte qu'on veut, on jette

les deux, les trois, & les autres basses cartes qu'on peut avoir.

Il faut bien observer quelles cartes manquent à l'adversaire, auquel on peut faire regorger la Cométe, quand on a cette carte qui lui manque & les autres de suite jusqu'au Roi ; & pour y parvenir, sans qu'il soupçonne qu'on puisse finir, il est de la prudence de garder cinq ou six cartes de suite, parce qu'après avoir joué le Roi, on recommence, je supose, par deux, trois, quatre, cinq, six & sept.

Il n'est pas permis, pour voir ce qu'on jouera, de regarder dans le tas de cartes qui ont été jettées sur le tapis, & on convient pour l'ordinaire d'une peine contre celui qui porte la main sur les cartes qui ont été jettées, & veut les étaler pour les examiner. Il faut s'attacher principalement à retenir dans sa mémoire les cartes qui sont passées, sur-tout celles qui manquent à la personne contre laquelle on joue, parce que si l'on n'a pas non-plus de ces cartes, on est toujours le maître du jeu, en jettant les cartes inférieures qui vont de suite jusqu'à ces cartes ; par exemple, un des Joueurs ayant des sept, des huit, des neuf & des dix, & n'ayant point de valets ; s'il sçait que l'autre Joueur n'a point non-plus de valets, il jette toutes ses cartes qui vont de suite jusqu'au valet, par là il reste maître du jeu, l'autre Joueur ne pouvant l'interrompre ; & après s'être défait des sept, des huit, des neuf & des dix qu'il pouvoit avoir, il recommence par telle carte de son jeu que bon lui semble, choisissant toujours celle qui en a le plus de suite, & par conséquent lui facilite le moyen de se défaire d'un plus grand nombre de cartes.

La Cométe fait *hoc* par tout, c'est-à-dire, que celui qui l'a peut, en jettant les cartes, l'employer pour telle carte qu'il veut : elle est roi, dame,

valet, dix, ou telle autre carte, selon la volonté de celui qui l'a dans son jeu, & suivant son avantage. Observez qu'après avoir employé la Cométe pour une dame, ou pour une autre carte inférieure, on n'est pas obligé de jetter après la carte qui suit immédiatement, mais on peut recommencer par la carte qu'on veut.

Si le Joueur qui n'a pas la Cométe est obligé de s'arrêter à une carte qu'il n'a point; par exemple, si n'ayant pas de dame, il dit valet sans dame; celui qui a la Cométe peut la jetter pour une dame, s'il est de son avantage d'interrompre la file des cartes de l'autre Joueur, & ensuite reprendre le jeu par la carte que bon lui semble. Mais si celui qui n'a pas la Cométe se défait de ses cartes de suite & dans leur ordre naturel, en remontant depuis une basse carte jusqu'au roi, on ne peut l'interrompre avec la Cométe.

Si le Joueur qui a la Cométe, n'a pas d'autre neuf, il n'est pas obligé, après avoir joué un huit, de la jetter pour neuf; il peut dire huit sans neuf, quoiqu'il aît la Cométe dans son jeu. On tâche pour l'ordinaire d'arranger ses cartes de maniere qu'on puisse finir par la Cométe, si la disposition du jeu le permet, parce qu'alors elle se paye double, & les points qui restent dans la main de l'autre Joueur, se comptent doubles; & si on peut finir par la Cométe employée pour neuf, elle se paye quadruple, les points se comptent de même; mais il faut prendre garde de ne la pas conserver trop long-tems; car il peut arriver qu'ayant voulu la garder pour la derniére carte, afin de gagner davantage, l'autre Joueur trouve le moyen de se défaire de toutes ses cartes; & dans ce cas la Cométe étant restée dans la main de celui qui l'avoit, il la paye double, & les points dont il est marqué, se comptent doubles.

La Cométe simple se paye deux jetons à celui

qui l'a dans son jeu, & elle double, triple, quadruple & au dessus, autant de fois qu'elle est sans venir, ce qui arrive lorsqu'elle est restée dans le talon, composé, comme on l'a dit ci-dessus, de douze cartes.

Dans le cas où la Cométe auroit été trois fois sans venir, étant quadruple si on finissoit par la Cométe, ce coup vaudroit seize jetons, & trente-deux, si on finissoit par la Cométe pour neuf.

Il en est de même lorsqu'on fait *opera* en finissant par la Cométe; doit se payer, s'il y a trois remises, trente-deux jetons; & quand on fait *opera*, en finissant par la Cométe pour neuf, soixante-quatre jetons, c'est-là le plus fort coup de ce jeu.

Il faut observer que lorsque l'on joue trois à tourner, & que la Cométe est remise entre deux des Joueurs, elle dort jusqu'au coup, où les deux même Joueurs se trouvent ensemble, alors elle se paie selon le nombre de fois qu'elle est restée dans le talon entre ces deux mêmes Joueurs.

Des cartes qui restent dans la main d'un Joueur, quand l'autre a fini, on compte celles qui sont avec figures pour dix, & les autres cartes pour autant de points qu'elles sont marquées, que le Joueur qui s'est défait de toutes ses cartes, marque en reste, ainsi qu'au Piquet.

Quand on finit par la Cométe, elle se paye double, & cela fait aussi doubler les points qui restent dans la main de l'autre Joueur; par exemple, s'il lui reste dans la main une dame, un valet & un cinq, on comptera cinquante points au lieu de vingt-cinq.

Lorsque l'on finit par la Cométe, & qu'on la place pour neuf directement, elle se paye quadruple, & les points se comptent de même.

Quand on reste avec la Cométe, on la paye double; & cela fait aussi doubler les points, dont on est marqué.

Lorsque le Joueur, qui est premier en carte, fait couler toutes ses cartes sans interruption, depuis la premiere jusqu'à la derniere, cela s'apelle faire *opera*.

Quand on fait *opera*, les points se comptent doubles.

Quand on fait *opera*, en finissant par la Cométe, elle se paye quadruple, & les points se compte de même.

Lorsque l'on fait *opera*, en finissant par la Cométe pour neuf, elle se paie seize, & augmente suivant les remises, & les points se comptent huit fois; c'est-à dire, que si celui qui est *opera*, a cent points dans la main, le Joueur qui a fait *opera*, marque en reste huit cens points.

Quand on est *opera*, & que l'on reste avec la Cométe, on paye la Cométe double, & les points se comptent quatre fois.

Les cartes blanches à ce jeu valent cinquante points, & empêchent que l'on ne compte l'*opera* double.

Si la Cométe est dans le jeu de celui qui a cartes blanches, elles lui valent cent points.

Celui qui a donné lès cartes, peut aussi faire *opera*: cela dépend de la convention que l'on fait en commençant. Il fait *opera*, lorsqu'ayant interrompu la file des cartes de celui qui avoit la main, il se défait de ses dix-huit cartes sans interruption, depuis la premiere jusqu'à la derniére.

Il ne reste plus, pour faciliter l'intelligence de ce jeu, & faire connoître la maniére dont on se défait de ses cartes, qu'à donner des exemples des trois différens *opera* qui peuvent se faire.

Exemple d'un opera *qui se fait dans la Cométe.*

Si le premier en cartes a dans son jeu deux rois, deux dames, deux valets, deux dix, un neuf, un huit, un sept, deux six, deux cinq, un quatre, un trois & un deux, il commencera par jetter sur le

tapis un cinq, un six, un sept, un huit, un neuf, un dix, un valet, une dame & un roi; après cela, comme celui qui a jetté ses cartes de suite depuis une basse carte jusqu'au roi, est le maître de recommencer par la carte qu'il veut, il jettera un dix, un valet, une dame & un roi, après quoi il jettera un deux, un trois, un quatre, un cinq & un six. En jouant de cette façon, il se défera de ses dix-huit cartes de suite, & sans interruption, ce qu'on apelle faire *opera*. Dans ce cas, les points qui restent dans la main de l'autre joueur se comptent doubles; & s'il a la Cométe, il la paye double à celui qui a fait l'*opera*, & les points se comptent quadruples.

Autre exemple d'un opera, *finissant par la Cométe.*

Si le premier en cartes a dans son jeu trois rois, une dame, un valet, quatre dix, la Cométe & un autre neuf, un huit, deux sept, un six, un cinq, un quatre & un trois, il jettera d'abord un sept, le huit, le neuf, les quatre dix, qui, comme on l'a observé, peuvent être mis ensemble pour un seul dix, le valet, la dame & les trois rois; après quoi il jettera le trois, le quatre, le cinq, le six, son second sept, & la Cométe qu'il fera valoir huit en cette occasion, celui qui a la Cométe pouvant l'employer pour telle carte qu'il veut. Lorsque l'*opera* finit par la Cométe, elle se paye double, & les points qui sont dans la main de l'autre Joueur, se comptent quadruples.

Autre Exemple d'un opera, finissant par la Cométe employée pour neuf.

Si le premier en cartes a dans son jeu deux rois, deux dames, deux valets, deux dix, la Cométe & deux autres neufs, un huit, un sept, un six, un cinq, un quatre, un trois & un deux; il jettera d'abord le deux, le trois, le quatre, le cinq, le six, le sept, le huit, un neuf, un dix, un valet, une dame & un roi; il jettera ensuite un neuf, un dix,

un valet, une dame & un roi; après quoi étant le maître de recommencer par la carte qu'il veut, il jettera sur le tapis la Cométe pour la dix-huitiéme carte, en disant neuf & Cométe, par-là il finira par la Cométe employée pour neuf.

Voici encore une autre façon de jouer ce coup.

On peut commencer par jetter un neuf, un dix, un valet, une dame & un roi; ensuite jetter encore un neuf, un dix, un valet, une dame & un roi; après quoi on jettera le deux, le trois, le quatre, le cinq, le six, le sept, le huit, & pour la derniére carte la Cométe, qui de cette maniere se trouve aussi employée pour neuf.

L'*opera* finissant par la Cométe pour neuf, est le plus grand coup qu'on puisse faire. Lorsque cela arrive, la Cométe se paie seize, & augmente suivant les remises, & les points qui sont dans la main de l'autre Joueur, se comptent huit fois, comme on l'a dit auparavant.

On peut aussi jouer ce jeu avec quarante cartes, en ôtant les deux & les trois : pour lors chaque Joueur aura quinze cartes, & le talon ne sera plus composé que de dix cartes.

Maniere de jouer le Jeu de la Cométe à trois, à quatre & à cinq personnes.

On peut jouer ce jeu trois ensemble, alors on donnera à chacun des Joueurs douze cartes, & il en restera douze dans le talon. Dans ce cas, les deux Joueurs à qui il reste des cartes dans la main, paient sur le champ à celui qui s'est défait de toutes ses cartes, les points qu'ils ont dans la main, & celui des deux qui est marqué d'un plus grand nombre de points, mettra deux jetons à la queue, laquelle apartiendra à la fin de la partie à celui qui gagnera davantage.

Lorsque les deux Joueurs à qui il reste des Cartes, auront dans la main le même nombre de points, ils mettront chacun un jeton à la queue.

Le premier en cartes ayant jetté celles de son jeu, qui avoient une suite de cartes, & étant obligé de s'arrêter à une carte qu'il n'a pas, le Joueur qui est à sa droite, jette cette carte s'il l'a, s'il ne l'a pas, le troisiéme Joueur qui l'a dans son jeu la jette, & continue; s'il ne l'a pas, le premier commencera par telle carte qu'il veut.

On peut aussi jouer quatre ensemble en donnant à chacun dix cartes, & il en reste huit au talon.

Si on veut jouer à cinq, on donnera neuf cartes à chaque Joueur, & il en restera trois au talon, & suivant les mêmes régles qui viennent d'être expliquées.

Maniere de jouer la Cométe, en écartant comme au Piquet.

On peut jouer le nouveau jeu de la Cométe, en faisant un écart. On a dit ci-dessus, que ce Jeu se joue pour l'ordinaire comme au Piquet, à deux, à trois à tourner, & à quatre, deux contre deux: en jouant de cette façon; il n'y a que deux personnes qui jouent ensemble, qui ont chacun dix-huit cartes, & il en reste douze au talon.

Quand on joue en faisant un écart, le premier peut prendre jusqu'à six cartes dans le talon, & il n'en peut prendre moins que deux.

Le second peut prendre trois cartes dans le talon, dans lequel il reste toujours trois; il faut qu'il en prenne absolument une.

Si le premier ne prend pas six cartes, il peut regarder celles qu'il laisse au second.

Les cartes écartées restent à côté du Joueur qui peut les regarder, quand il veut, de même qu'au Piquet, & on suit toutes les autres regles qui s'observent au Piquet pour les écarts.

Lorsque l'on joue trois ensemble, il reste, comme on l'a dit, un talon composé aussi de douze cartes; le premier en peut prendre six, & les deux autres chacun trois.

Lorsqu'on

Lorsqu'on joue quatre ensemble, le talon est composé de huit cartes, le premier en prend quatre, le second deux, & les deux autres chacun une.

Lorsqu'on joue cinq ensemble, comme il ne reste que trois cartes dans le talon, on ne fait point d'écarts.

LE JEU DE LA MANILLE,

AUTREMENT APELLÉ

L'ANCIENNE COMETE.

CE Jeu qui est à peu de chose près le même que le précédent, mais moins étendu, fut celui qui fit le premier divertissement de Louis XV. Roi de France. Le nom de Manille qu'on lui donna alors, fut plutôt un nom de caprice que de raison. A l'égard de celui de cométe, qu'il porte aussi, la longue suite des cartes qu'on jette en jouant chaque coup, comme nous avons dit ci-devant, a pu lui faire donner ce nom. Nous aurions bien pu nous dispenser de parler de ce jeu; mais comme nous nous sommes proposé dans cette Edition de donner tous les Jeux, tant anciens que nouveaux, nous avons jugé à propos de ne le pas obmettre.

L'enjeu ordinairement est de neuf fiches qui valent dix jetons chacune, & de dix jetons, ce qui fait en tout cent jetons; l'on peut à ce jeu perdre fort bien deux ou trois mille jetons.

Le jeu de cartes avec lequel l'on joue à ce jeu est composé de toutes les cartes; c'est-à-dire, de cinquante-deux, & l'on peut y jouer depuis deux per-

sonnes jusqu'à cinq ; le jeu à deux n'est pas si agréable qu'à trois & au dessus,

Comme il y a de l'avantage à être premier à ce jeu, on voit à qui fera, & celui sur qui le sort tombe prend les cartes, les mêle & les donne à couper à celui de sa gauche, après quoi il les donne trois à trois, ou quatre à quatre, & partage ainsi toutes les cartes entre les Joueurs, de maniere que si c'est à deux personnes qu'on joue, elles en auront chacun vingt-six ; si c'est à trois dix-sept, & il en restera une ; à quatre, treize, & à cinq, dix, & en restera deux. Il faut remarquer que celles qui restent, demeurent sur le tapis sans être vues.

La principale carte de ce jeu, est le neuf de carreau, & on l'apelle par excellence la *Manille*, on la fait valoir pour telle carte que l'on veut, quand on joue les cartes, ainsi elle passe pour roi, dame ou valet, dix, & ainsi des autres cartes inférieures, comme il plaît à celui qui la porte en main, il y a de la prudence à faire valoir cette carte à propos, comme l'on verra dans la suite.

Les cartes étant données, chaque Joueur les range de suite dans l'ordre qui leur est naturel ; sçavoir, l'as qui n'est compté que pour un ; le deux, trois, quatre, & le reste en montant jusqu'au roi ; & lorsque chacun a son jeu, le premier commence à jouer par telle carte de son jeu qu'il veut : mais il faut observer qu'il est de l'avantage de ce jeu de commencer par celle dont on a plus de cartes de suite, comme par exemple, supofé que depuis six il ait des cartes qui se suivent jusqu'au roi, il les jette l'une après l'autre, en disant, six, sept, huit, neuf, dix, valet, dame & roi ; mais s'il y manquoit une de ces cartes, par exemple, si c'étoit un neuf, le Joueur diroit, six, sept, huit sans neuf ; si c'étoit le dix qui manquât, il diroit neuf sans dix, & ainsi des autres ; le Joueur d'après qui auroit la car-

ce dont l'autre manqueroit, continueroit en la jettant, & diroit ainsi que l'autre jusqu'à ce qu'il manquât de quelque nombre de suite, ou qu'il eût poussé jusqu au roi, auquel cas il recommenceroit par telle carte de son jeu que bon lui sembleroit.

Vous observerez qu'il n'importe pas de quelle couleur que soient les cartes, pourvu qu'elles soient de suite : lorsque le Joueur qui vient après celui qui a dit huit sans neuf, ou d'une autre carte, n'auroit pas le nombre manquant, cela iroit à celui de sa droite qui pourroit encore ne pas l'avoir ; enfin celui qui l'a le premier, continue à jouer son jeu ; & si aucun des Joueurs ne l'avoit pas, comme il arrive quelquefois, celui qui a dit le premier huit sans neuf, ou d'une autre carte, reçoit un jeton de chaque Joueur, & recommence à jouer par telle carte que bon lui semble.

Il est important à ce jeu de songer à se défaire autant qu'on peut de ses plus hautes en points, comme de toutes les peintures qui valent dix chacune, des dix. des neuf, & autres cartes des grands nombres, parce qu'on doit donner à celui qui gagne, autant de jetons qu'on se trouve de points dans les cartes que l'on a dans son jeu à la fin du coup.

Ceux qui veulent jouer petit jeu, ne donnent de jetons qu'autant qu'il reste de cartes.

Il est aussi avantageux de se défaire des as, parce que si l'on attend trop tard, il est difficile de se remettre dedans, à moins que l'on ait quelque roi pour rentrer : observez que celui qui pousse jusqu'au roi, commence à jouer par telle carte qu'il veut.

On se souviendra donc que l'on fait valoir ce qu'on veut la *Manille*, qui est le neuf de carreau ; elle est roi, dame, valet, quatre, cinq & tout ce que celui qui la veut faire valoir ; quand celui qui a la Manille la joue, chacun doit lui donner une

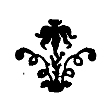
fiche, ou moins, si l'on est convenu; s'il attend à la demande, qu'elle soit couverte de quelque carte, il n'y est plus reçu, & c'est autant de perdu pour lui.

Celui qui ayant la Manille ne s'en défait pas avant qu'un des Joueurs ait gagné la Partie, est obligé de donner une fiche, ou moins, si l'on est convenu, à chaque Joueur, & de payer outre cela à celui qui gagne, neuf jetons pour le nombre de points que contient la Manille, ou bien un point, si l'on paye seulement un point par carte.

Celui qui a des rois, & qui les jette sur table en jouant son jeu, gagne un jeton de chaque Joueur pour chaque roi joué. De même si ses rois lui restent, il paye pour chaque roi restant un jeton à chaque Joueur, & dix jetons au gagnant pour chacun, si l'on paye par point.

Celui qui a le plutôt joué ses cartes, gagne la Partie, qui est une ou deux fiches que chaque Joueur a mis dans un corbillon, outre les marques qu'il retire de chacun pour les cartes qui lui restent en main.

Il n'est pas permis pour voir ce qu'on jouera, de regarder dans le tas de cartes qu'on a jettées sur le tapis, à peine de donner un jeton à chaque Joueur, à qui il sera dû, si-tôt que la main du curieux aura touché les cartes; cette peine pourra n'avoir pas lieu, ou sera plus grande, si les Joueurs en conviennent entr'eux.



LE JEU DE L'IMPÉRIALE.

POUR donner une idée de ce Jeu aussi claire que nous nous sommes proposés, nous commencerons par l'idée générale du jeu, que nous donnerons dans le premier Chapitre : nous donnerons dans le second la maniere de marquer, & ensuite les regles qu'il faut observer pour bien jouer ce jeu.

CHAPITRE PREMIER.

Où l'on donne une Idée générale du Jeu de l'Impériale.

CEux qui ont voulu chercher l'étymologie de ce Jeu, ont cru l'avoir trouvée en nous disant, qu'il a été nommé de la sorte d'un Empereur, qui le premier mit ce Jeu en vogue : mais sans examiner si cette étymologie est vraie ou douteuse, nous disons pour entrer en matiere, que les cartes avec lesquelles on joue à l'impériale, sont les mêmes avec lesquelles on joue au piquet, c'est-à-dire trente deux ; sçavoir, le roi, dame, valet, as, dix, neuf, huit & sept, ou bien trente-six, en y ajoutant le six de chaque couleur, comme on fait dans plusieurs Provinces.

L'on peut jouer à trois à l'Impériale, & en ce cas il faut nécessairement que les six y soient ; mais le Jeu le plus ordinaire est d'y jouer deux : avant que de commencer à jouer, il faut convenir de

ce que l'on veut jouer, & à combien d'Impériales on jouera la partie qui est ordinairement à cinq; il est cependant de la volonté des Joueurs de la faire de plus ou de moins.

Après être ainsi convenu, l'un des deux prend les cartes, qu'il bat & presente à son Adversaire, pour voir à qui sera le premier; & comme c'est à ce jeu un avantage de donner, celui qui tire la plus haute carte fait; au lieu qu'au piquet il commande à son Compagnon de faire.

Celui qui doit mêler ayant bien battu les cartes, les presente à couper à son Adversaire, qui doit le faire nettement: après quoi il lui donne, & se donne alternativement trois à trois, ou quatre à quatre, douze cartes; il tourne ensuite la carte de dessus le talon, qu'il laisse dessous, & c'est de cette couleur dont est la triomphe.

Il y a au jeu de l'Impériale des cartes que l'on apelle *Honneurs*, qui sont le roi, la dame, le valet, l'as & le sept, lorsque le jeu est de trente-deux cartes; au lieu que c'est le six, lorsqu'il est de trente-six; chaque honneur vaut quatre points à celui qui les a, mais il faut pour qu'ils vaillent qu'ils soient de triomphe, c'est-à-dire, de la même couleur que la carte tournée sur le talon.

Observez que les cartes ont toujours même valeur, & que leur valeur est la valeur ordinaire, sçavoir le roi, la dame, le valet, l'as, le dix, le neuf, le huit, le sept & le six, le plus fort de la même couleur enlevant le plus foible.

Observez encore que lorsque l'on joue à trois, chacun ayant douze cartes, il ne reste par conséquent point de talon, ainsi celui qui mêle pour faire la triomphe, tourne la derniere carte de celles qu'il prend, & c'est de celle-là dont est la triomphe.

Les cartes données comme on l'a dit, & la tourne faite, celui qui est le premier à jouer commence comme au jeu de piquet, d'assembler la couleur

dont il a le plus de cartes pour en faire son point qu'il accuse, & pour lequel il compte quatre points, si son adversaire ne le pare pas, c'est-à-dire, s'il n'en a pas davantage ; car s'il étoit égal, le premier à cause de la primauté, le compteroit comme s'il étoit bon, au lieu que l'adversaire l'ayant supérieur, le compte également pour quatre points.

Il examinera cependant avant que d'accuser son point, s'il n'a point d'Impériale, auquel cas il faudroit la montrer auparavant, sans quoi elle ne vaudroit plus rien ; il y a de plusieurs sortes d'Impériales, & chaque Impériale vaut vingt-quatre points.

La premiere sorte d'Impériale est de quatre rois ou de quatre dames, quatre valets, quatre as, ou bien quatre sept, lorsque le jeu est de trente-deux cartes ; & les quatre six, lorsqu'il est de trente six.

La seconde, le roi, la dame, le valet & l'as d'une même couleur.

Il y a encore l'Impériale tournée qui est lorsque tournant un roi, une dame, un valet, un as ou un sept ou six, on a dans son jeu les trois autres dont est la tourne, de même lorsque tournant un roi, une dame, un valet ou un as, on a dans son jeu les trois autres cartes de la même couleur, qui parfont le roi, la dame, le valet & l'as.

Enfin il y a l'Impériale que l'on fait tomber & qui a lieu, lorsqu'ayant le roi, la dame ou autres triomphes, l'on leve les autres triomphes, qui forment l'Impériale ; cette Impériale n'a lieu que pour la couleur en laquelle est la triomphe.

Vous observerez que celui qui a dans son jeu le roi, la dame, le valet & l'as de la couleur dont il tourne, compte pour cela deux Impériales ; après que l'on a compté ses Impériales qui

doivent, pour être bonnes, être étalées sur la Table & accusées, on accuse le point comme il a été dit, & que celui qui est le premier à jouer, jette telle carte de son jeu qu'il juge à propos, & sur laquelle l'Adversaire est obligé de fournir de la même couleur s'il en a, & de prendre s'il peut, autrement de couper, ne pouvant point non-seulement renoncer à ce jeu, mais même gagner sans tomber en faute : l'on joue de la sorte toutes les cartes, & après qu'elles sont jouées, chacun compte ce qu'il a, & celui qui en a plus que l'autre compte quatre points pour chaque levée qu'il a de plus que les six qu'il doit avoir, & il les marque pour lui.

Vous observerez que lorsque l'on joue à trois, celui qui est le premier à jouer est obligé de commencer par atout, le jeu se joue du reste comme à deux ; car celui qui fait plus de quatre levées qu'il doit avoir pour ses cartes, marque quatre points pour chaque levée qu'il a de plus. Voilà en général ce qu'il faut sçavoir pour jouer à l'Impériale ; voyons maintenant la maniere de marquer & de compter le jeu.

CHAPITRE SECOND.

De la maniere de marquer le Jeu.

APrès avoir mêlé les cartes & donné, convenu de ce que l'on joue, & à combien d'Impériales, il y a au bout de la table un corbillon avec des fiches & des jetons qui servent à marquer le jeu : l'on marque l'Impériale avec une fiche & les quatre que l'on gagne avec un jeton pour chaque quatre, & lorsque l'on a six jetons de marqués, l'on marque à la place une fiche qui est une Impériale ; chaque Impériale valant vingt-quatre points.

Celui qui ayant mêlé tourne un Honneur, c'est-à-dire un roi, une dame, un valet, un as, un sept lorsque le jeu est de 32 cartes, ou un six lorsqu'il est de 36, marque pour lui un jeton qui vaut quatre points.

Celui qui coupe avec le six de triomphe ou le sept, lorsqu'il n'y a point de six, ou bien avec l'as, le valet, la dame ou le roi, ou le jouant autrement, fait la levée, marque autant de jetons, qui valent chacun quatre, qu'il a levé de ces Honneurs.

Celui qui ayant joué un de ces honneurs, le perd, parce que son adversaire joueroit un honneur plus fort, bien loin de compter l'honneur qu'il auroit joué à son avantage, celui qui leveroit la levée de droit, marqueroit un jeton pour chaque honneur; de même celui qui ayant joué le sept de triomphe, lorsqu'il n'y a point de six, ou le six, perdroit la levée que l'autre leveroit par une triomphe qui ne seroit pas un honneur, il ne laisseroit pas de marquer à son avantage l'honneur qu'il leveroit, encore qu'il ne l'eût pas joué.

Celui qui après avoir fini de jouer ses cartes, s'en trouve de plus que ses douze, qu'il doit avoir de son jeu, gagne quatre points qu'il marque pour lui, pour chaque levée qu'il a de surplus que l'autre; lorsque l'on joue à deux, c'est de deux cartes; & de trois, lorsque l'on joue à trois.

De même comme il a été déja dit, celui qui a plus de points que l'autre marque à son avantage quatre pour le point, n'importe qu'il ait trois, quatre, cinq, six, sept, huit ou neuf cartes de point, en observant que lorsque le point est égal, celui qui est le premier compte quatre pour la primauté.

Voilà les différens points que l'on compte, & qui assemblés, forment une Impériale. Il reste à

faire observer que ces points peuvent être effacés, lorsqu'ils sont au-dessous de vingt-quatre ou de six jetons; par exemple, si l'un des Joueurs avoit du coup précédent vingt points ou moins, & que son adversaire eût une impériale en main, ou retournée lorsqu'elles ont lieu, celui qui auroit l'impériale en droit annulle les 20 points de son adversaire, qui seroit obligé de démarquer, sans pour cela démarquer lui-même ceux qu'il pourroit avoir, à moins que son adversaire n'eût aussi une impériale qui effaceroit également les points de l'autre joueur. L'on marque chaque impériale par une fiche en faveur de celui qui l'a. L'impériale que l'on marque lorsque l'on a six jetons assemblés, efface également les points que l'adversaire peut avoir, & est marquée comme l'autre avec une fiche en faveur de celui qui l'a fait, & la Partie dure jusques à ce qu'un des deux Joueurs ait fait le nombre d'impériales auquel on a fixé la Partie.

L'on doit compter d'abord la tourne, ensuite les impériales que l'on a en main, ou de la tourne, lorsqu'elles ont lieu, ensuite le point; après le point les honneurs que l'on gagne sur les levées que l'on fait, & ensuite ce que l'on gagne de cartes.

Comme tout ce qu'on pourroit dire de plus sur ce jeu se trouvera dans les regles suivantes, il est à propos d'y passer pour ne pas amuser le Lecteur par une lecture inutile.

REGLES DU JEU
DE L'IMPERIALE.

I. Lorsque le jeu se trouve faux, le coup où il est reconnu faux, ne vaut pas, les précédens sont bons.

II. S'il se trouve une ou plusieurs cartes tournées, on refait.

III. L'on doit donner les cartes par trois ou quatre.

IV. Celui qui donne mal perd sa donne & une impériale.

V. Une carte tournée au talon n'empêche pas que le jeu ne soit bon.

VI. Qui mêle son jeu au talon perd la partie.

VII. Qui oublie de compter son point ne le compte pas ; il en est de même des impériales.

VIII. Qui ne montre pas ses impériales avant son point, ne les compte pas.

IX. Tout honneur jetté sur le tapis vaut quatre points à celui qui le leve.

X. Celui qui pouvant prendre une carte jouée ne la prend pas, perd une impériale, soit qu'il ait de la couleur jouée, ou qu'il n'en ait pas ; s'il a de la triomphe pour pouvoir couper.

XI. Celui qui renonce, c'est-à-dire, ne joue pas de la couleur dont l'on a joué, & qu'il a dans son jeu, perd deux impériales.

XII. Les impériales que perd celui qui fait des fautes, sont au profit de son adversaire ; si celui qui fait les fautes n'en a pas pour pouvoir démarquer, auquel cas il lui est loisible de se démarquer.

XIII. Celui qui a une impériale en main, ou de tourne lorsqu'elle vaut, efface les points que son adversaire a, il en est de même lorsqu'il finit son impériale, en comptant des points.

XIV. Celui qui fait une impériale avec les points de cartes qu'il gagne, ne laisse point de points marqués à son adversaire, au lieu que celui qui finit une impériale pour les honneurs, qu'il leve pendant le coup, ne peut empêcher de marquer ce que son adversaire gagne des cartes, s'il en gagne.

XV. La tourne est reçue à finir la partie plutôt

qu'une impériale en main, l'impériale en main plutôt que l'impériale tournée lorsqu'elle a lieu, l'impériale tournée que le point, le point plutôt que l'impériale qu'on fait tomber, & ladite impériale plutôt que les honneurs, & les honneurs que les cartes, qui sont les derniers points du jeu à compter.

XVI. L'impériale retournée n'a lieu que lorsque l'on joue sans restriction, de même que l'impériale que l'on fait tomber.

XVII. L'impériale qu'on fait tomber, n'a lieu que dans la couleur qui est triomphe.

XVIII. L'impériale de triomphe en main en vaut deux, sans compter la marque des honneurs.

XIX. Lorsque le point est égal, celui qui a la primauté le marque.

XX. Celui qui quitte la partie avant qu'elle soit achevée la perd, à moins que ce ne soit d'un mutuel consentement.

LE JEU DU REVERSIS.

CE Jeu, qui nous vient des Espagnols, est fort en usage, il y a de la science à le bien jouer, & il demande une grande attention.

Il est ainsi apellé à cause que l'on fait à ce Jeu le contraire que l'on fait aux autres, puisque c'est celui qui fait moins de levées qui gagne les cartes.

L'on joue à ce Jeu quatre ou cinq personnes, & le jeu de cartes avec lequel on joue, est composé de quarante huit, c'est-à-dire de toutes les cartes, à la réserve des dix que l'on ôte, & dont l'un sert ordinairement à marquer les tours; il y a cependant des endroits où l'on n'ôte pas les dix, c'est-

à-dire, que l'on joue avec un jeu entier, afin de rendre le *Reversis* plus difficile à faire.

Après avoir vu à qui mêlera, celui qui doit faire, mêle & donne à couper à sa gauche; ensuite il distribue les cartes trois à trois, en observant de partager toutes les cartes entre les Joueurs, à la réserve de celles que l'on garde pour le talon qui doit être composé de trois cartes, lorsque l'on joue quatre: & de deux ou de sept, lorsque l'on joue cinq: celui qui est le premier écarte, s'il veut, une carte de son jeu, & en reprend une de celles du talon à la place, mettant la sienne en dessous, & ainsi des autres: celui qui ne veut point écarter des cartes de son jeu, est en droit de voir celle qu'il pourroit prendre, & la remet dessous.

Vous observerez que celui qui mêle ne prend point de cartes du talon, il en met seulement une de celles de son jeu dessous ledit talon, à cause qu'il doit s'en être donné une de plus qu'aux autres Joueurs; c'est-à-dire, que lorsqu'il en donne onze à chaque Joueur, il doit en prendre douze pour lui, ce qui fait que le talon n'est que de trois cartes avant de prendre, & de quatre après avoir pris; c'est-là tout l'avantage de celui qui mêle.

Voici quelques regles qu'il faut absolument sçavoir pour pouvoir jouer au *Reversis*.

I. Les cartes conservent toujours leur valeur naturelle.

II. Il n'y a point de triomphe, & l'on est obligé de fournir de la couleur jouée, à moins de renoncer.

III Le valet de cœur est la principale carte de ce Jeu, il est apellé *Quinola*, & lorsqu'il est jetté en Renonce; celui qui le jette gagne la Partie, qui consiste en ce que chacun a mis dans le corbillon.

IV. Celui qui est obligé de jouer sur le cœur le *Quinola*, ou Valet de cœur, fait la bête d'autant de jetons qu'il y en a dans le corbillon, ou qui le

joue lui-même étant à jouer, n'ayant pu s'en défaire en Renonce.

V. Celui qui force le *Quinola* de partir, retire de celui qui est obligé de le jouer, n'ayant point d'autre cœur à jouer, quatre jetons, ou plus si l'on en est ainsi convenu, & quelquefois même un de chacun des Joueurs, mais il faut en convenir auparavant.

VI. Celui qui jettte le *Quinola* en renonce sur pique, trefle ou carreau, gagne deux marques, ou plus (si l'on en est convenu) de celui qui leve la main où le *Quinola* a été jetté en renonce.

VII. Celui qui fait & leve moins de cartes où il n'y a as ni roi, dame ni valet, ou enfin où il y en a moins, gagne le Talon qui vaut autant que la Poule ordinaire, ou enfin ce qui a été convenu.

VIII. Celui qui n'a point fait de levée gagne le talon par préférence à celui qui en a fait, encore qu'il n'ait point de cartes qui marquent, & que celui des deux qui est plus près de celui qui a mêlé par la gauche, le gagne, lorsque deux Joueurs ou plusieurs sont égaux.

IX. Les as valent cinq, les rois quatre, les dames trois & les valets deux, & ces nombres ne servent seulement qu'à faire payer le talon.

X. Celui qui a le plus de points dans son jeu est celui qui paye le talon à celui qui en a moins, & celui qui a la primauté est celui qui paye en cas d'égalité.

XI. Celui qui renonce paye à chacun autant de jetons que l'on est convenu, ou fait la bête.

XII. Celui qui joue avant son rang, paye un jeton à chaque Joueur.

XIII. Celui qui est premier en carte doit toujours commencer à jouer par cœur, à moins qu'il n'en ait pas.

XIV. Il n'est pas permis d'écarter du cœur.

XV. Celui qui leve lui seul toutes les levées,

gagne non seulement la poule, mais encore deux jetons de chaque Joueur, & se fait rendre tout ce qu'il peut avoir payé pendant le coup ; & celui qui auroit jetté le *Quinola* en renonce pendant ce coup, ne gagneroit rien: on apelle ce coup faire le Reversis.

XVI. Celui qui jette un as en renonce sûr une autre couleur, gagne un ou deux jetons, ainsi que l'on est demeuré d'accord, & c'est celui qui fait la levée qui paie, & le double pour l'as de cœur, & celui qui étant à jouer, joue tel as que ce soit, ne paye ni ne reçoit pour cela rien.

XVII. Celui qui en fournissant de la couleur jouée est obligé d'en jouer l'as, il paye également à celui qui le force ce qu'on lui auroit payé, s'il avoit jetté son as en renonce ; & le double du Jeu ordinaire pour l'as de cœur.

XVIII. Lorsque le Jeu est faux, ou que l'on a mal mêlé, l'on refait.

Voilà ce qu'on doit sçavoir avant que de commencer à jouer au jeu du Reversis : voyons maintenant ce qu'il convient de faire pour le bien jouer.

On a dit qu'il ne falloit point écarter de cœur, & les regles du Jeu le demandent ; cependant s'il arrivoit qu'un des Joueurs n'en portât que le roi ou la dame, sans en avoir une plus basse pour remettre les autres en cœur, afin de pouvoir forcer le Quinola, il pourroit en ce cas écarter l'un ou l'autre de ces hauts cœurs.

Et si l'on joue sans que le Quinola soit forcé ; c'est à dire, sans obliger celui qui l'a de le garder, il est en droit de le jetter si c'est son jeu, n'ayant pas assez de cœurs pour le défendre.

Quoique l'on jone sans que le Quinola soit forcé, on ne laisse pas de le jouer forcé pendant le premier & le second tour, où l'on est obligé de le garder, fût-il seul ; & après que les tours forcés sont finis, on ne le garde qu'autant qu'on le juge avantageux à son jeu ; puisque lorsque celui qui a

le Quinola, est forcé de le jouer sur le cœur, il fait outre les jetons qu'il donne, la bête, d'autant de jetons qu'il y en a dans le corbillon.

Lorsque le Quinola est écarté ou qu'il est forcé, enfin lorsque personne ne gagne la poule, chacun met deux jetons au corbillon seulement pour la rafraîchir; & on ne met les bêtes faites qu'ensuite l'une après l'autre en commençant par la plus grosse, à moins qu'il n'y en eût quelqu'une faite par renonce, il faudroit qu'elle allât avec une autre bête, s'il y en avoit une, ou bien avec le Jeu.

Celui qui a une haute carte dans les siennes, accompagnée d'une petite, s'il voit que la main lui vienne, il faut pour faire ensorte de ne lever guéres de cartes, qu'il prenne de sa haute, & joue ensuite de sa basse carte, afin de mettre son compagnon en jeu, pour tâcher de lui faire lever les autres cartes qui restent à jouer, afin de ne pas perdre le talon.

Celui qui fait le Reversis ne paye point de talon; il est libre au Joueur qui a plusieurs cartes de la couleur jouée de prendre la carte jouée ou de la gagner, la situation de son jeu doit lui faire prendre ou laisser aller; il est de l'habileté d'un Joueur de jouer de façon à gagner le talon, ou du moins à ne le perdre pas.

Il faut toujours se souvenir qu'il est important pour celui qui joue de fournir autant qu'il est possible des cartes au-dessous de celles qu'on joue avant lui, puisque pour gagner le talon, il faut le plus souvent ne faire aucune levée.

Si l'on examine avec attention ce que nous avons dit touchant ce jeu, il sera aisé de le jouer, & l'on y prendra beaucoup de plaisir, quand on le jouera bien.





LE JEU
DU PAPILLON.

CE jeu qui eſt preſque inconnu à Paris, eſt cependant très-récréatif, & demande un ſçavoir faire que tous les Joueurs n'ont pas. J'eſpére qu'on le goutera, étant d'ailleurs d'un grand commerce.

On peut jouer au papillon au moins trois & au plus quatre, le jeu de cartes avec lequel on joue doit être entier, c'eſt à-dire, de cinquante deux cartes : après être convenu des tours que l'on veut jouer, taxé l'enjeu que l'on a pris, & autres choſes qui ſont de choix, on voit à qui fera ; comme c'eſt un déſavantage de faire, c'eſt à la plus baſſe.

Celui qui eſt à mêler donne à couper à ſa gauche, & donne à chacun des Joueurs, & prend pour lui trois cartes qu'il ne peut donner autrement qu'une à une, après quoi il étend ſept cartes de ſuite du deſſus du talon, & qui ſont retournées, lorſque l'on joue à trois perſonnes, qui eſt la maniere la plus ordinaire de jouer ce jeu, & lorſqu'on le joue à quatre, il n'en étend que quatre ſur le jeu, afin que les cartes ſe trouvent également juſtes.

Il y a un corbillon au milieu de la table auquel chacun en commençant met une fiche, plus ou moins, ainſi que l'on veut jouer gros jeu.

Celui qui eſt à la droite de celui qui a mêlé, examine ſon jeu, & voit ſi ſur le tapis il n'y a pas quelque carte qui puiſſe convenir avec celles qu'il a.

Vous obſerverez qu'il n'y a que les rois, les dames & les valets, de même que les dix qui ſont ſur le jeu, qui doivent être pris néceſſairement par des

cartes d'une même peinture, un roi par un roi, une dame par une dame, & ainsi des autres.

Vous observerez encore, que plusieurs cartes de celles qui sont sur le tapis, ramassées ensemble, sont bonnes à prendre par une seule ; par exemple, il y auroit sur le tapis, un as qui vaut un point, un quatre & un cinq, vous pouvez prendre ces trois cartes avec un seul dix que vous aurez dans votre jeu, si c'étoit à vous à jouer, & ainsi des autres cartes qu'on peut apareiller de la même façon, & c'est là où est la science du jeu, puisqu'on tire par-là deux avantages; le premier, que l'on leve du jeu des cartes qui pourroient accommoder les autres Joueurs; & le second, que l'on fait par-là un plus grand nombre de cartes qui peuvent servir à gagner les cartes, pour lesquelles chacun paye ce dont on est convenu à celui qui les gagne.

Nous avons dit si c'étoit à vous à jouer, à cause que si vous n'étiez pas à jouer, celui qui seroit à jouer devant vous, pourroit prendre les cartes qui seroient sur jeu à votre préjudice, si elle s'accommodoient au sien.

Enfin une regle générale, c'est qu'il faut avoir dans son jeu une carte telle qu'elle puisse être, qui prenne lorsque c'est à vous à prendre, lever une ou plusieurs cartes pour faire son nombre de celles qui sont sur le tapis, ou par exemple, avec un huit vous ne sçauriez lever deux huit qui seroient sur jeu, mais un seulement, comme aussi vous pourriez avec un huit lever, ou deux quatre ou un cinq & un trois, ou un sept & un as, ou un six & deux, qui font entr'elles un pareil nombre.

On doit encore observer que, quoique l'on ait dans son jeu plusieurs cartes pareilles à celles qui sont sur le tapis, on ne peut cependant en jouer qu'une à chaque tour de son jeu, & chacun à son tour de même.

Celui dont le tour est de jouer, & qui ne peut

point lever des cartes qui sont sur le tapis, n'en ayant point de semblables dans son jeu, ou ne pouvant point en apareiller, est obligé d'étendre les cartes qu'il a en main, & il met pour cela autant de jetons dans le corbillon qu'il met bas de cartes ; & lorsque chacun a joué ses trois cartes, ou par les levée qu'il a fait, ou en mettant son jeu bas, celui qui mêle donne de la même maniere trois cartes à chacun des Joueurs, mais il les donne de suite du talon & sans plus couper, ou fait la même chose en tâchant de s'accommoder des cartes qui sont sur le tapis.

Enfin lorsque toutes les cartes sont données, celui qui se défait de ses trois cartes en prenant sur le tapis, gagne la partie, & s'il y en avoit plusieurs qui s'en défissent, celui qui seroit le plus près de celui qui a mêlé par la gauche gagneroit. par préférence; & par conséquent celui qui a mêle par préférence aux autres.

Vous voyez par-là que si la primauté a quelque avantage, elle a bien ses désavantages ; en effet il est de la justice de faire gagner celui qui gagne la partie avec moins de cartes à prendre puisqu'il est plus difficile, & lorsque personne ne finit point, c'est-à-dire ne se défait pas de ses trois cartes comme il arrive souvent, celui qui joue la derniere carte en s'étendant ou les dernieres, n'importe, outre qu'il ramene toutes les cartes qui sont sur le jeu pour servir à lui faire gagner les cartes, il reçoit encore de chacun des Joueurs un jeton pour la Consolation. Vous trouverez ci-après les hazards de ce jeu, & ce que l'on paye pour ou contre.



Hazards & droits de payer au Jeu de Papillon.

I. CElui qui étend ses cartes paie autant de jetons au corbillon, qu'il a étendu de cartes.

II. Celui qui en étendant ses cartes étend un, ou deux, ou trois as, se fait payer par chaque Joueur autant de jetons qu'il a étendu des as.

III. Celui qui en prenant des cartes dessus le tapis, prend un ou plusieurs as, se fait payer autant de jettons par chaque Joueur qu'il a pris des as.

IV. Celui qui avec un as dans sa main tire un autre as sur le jeu, gagne deux jetons de chacun; & celui qui avec un deux leve deux as qui sont sur le tapis, gagne quatre jettons de chaque Joueur; & celui qui avec un trois en leveroit trois, en gagneroit six de même; celui qui avec un quatre leveroit les quatre as qui seroient sur jeu, gagneroit huit jettons de chaque Joueur.

V. Celui qui ayant un roi, un valet ou autre carte dans son jeu, leveroit trois cartes de la même maniere, gagneroit un jeton de chaque Joueur. & ce coup s'apelle *haneton.*

VI. Celui egalement qui auroit trois cartes d'une même maniere dont la quatriéme seroit sur le tapis, la prendroit avec ses trois & gagneroit un jetton de chacun.

VII. De même celui qui en jouant leveroit toutes les cartes, ou la carte seule qui resteroit sur le tapis, gagneroit un jeton de chaque Joueur, & ce coup s'apelle *sauterelle*; en ce cas; celui qui joue aprés, est obligé d'étendre son jeu.

VIII. Celui qui en jouant dans le courant de la partie, fait ses trois cartes, gagne un jetton de chacun, & l'on apelle ce coup faire *petit papillon*, l'on dit dans le courant de la partie, puisque celui qui les leve quand toutes les cartes sont jouées, gagne la partie.

IX. Celui qui dans ses levées a un plus grand nombre de cartes, gagne un jeton de chacun pour les cartes, & lorsqu'elles sont égales avec un des Joueurs personne ne les gagne, mais elles se payent double le coup suivant.

X. Celui qui ne pouvant pas gagner la partie, étend le dernier ses cartes, gagne un jeton de chaque Joueur, & l'on apelle ce droit *Consolation*.

XI. Celui qui gagne la partie, ou est le dernier à s'étendre, prend pour lui les cartes qui sont sur le tapis, & elles lui servent à gagner les cartes.

XII. Lorsque le jeu de cartes est faux, le coup n'en est pas moins bon, pourvu que le nombre soit tel qu'il doit être.

XIII. Lorsque l'on a mal donné, le coup devient nul du moment qu'on s'en aperçoit, pour lors on remêle, & celui qui a mal donné, met pour cela une fiche au corbillon.

XIV. Celui qui joue avant son tour, est obligé de s'étendre.

XV. Celui qui mêle, doit avertir que ce sont les dernieres cartes qu'il y a à donner lorsqu'il n'y a plus que trois cartes pour chacun au talon.

Ce jeu qui est fort aisé, donnera beaucoup de plaisir à ceux qui le joueront comme il faut, & dès qu'on l'aura joué, je suis certain qu'on le goûtera. Passons à un autre.

LE JEU DE L'AMBIGU.

L'Ambigu est un jeu fort divertissant & dont les régles sont fort aisées; son titre donne d'abord une idée de ce qu'il est, puisqu'il est en effet un mélange de plusieurs sortes de jeux.

Pour jouer à l'ambigu, l'on prend un jeu de car-

tes entier dont on ôte les figures, & dont on compte les points simplement, parce qu'ils sont marqués, un dix pour dix, & un as pour un, ainsi des autres.

On peut jouer à l'Ambigu depuis deux Joueurs jusqu'à six, le jeu est plus gracieux à cinq ou six Joueurs.

Avant que de commencer ce jeu, il est bon de prendre chacun un certain nombre de jetons que l'on fait valoir tant & si peu que l'on veut, & marquer le tems ou les coups que l'on veut jouer; lorsque l'on marque le tems, il est permis à celui des Joueurs qui perd la partie de quitter avant le tems prescrit, & jamais à celui qui gagne qui ne peut quitter avant ledit tems expiré, quand même un ou deux Joueurs perdans auroient quitté; & lorsque l'on marque le nombre de coups qui doivent être joués, tous les Joueurs doivent jouer jusqu'à ce que la partie soit finie, après avoir réglé toutes ces choses, on voit qui doit donner les cartes de la maniere dont on juge à propos, soit à la plus haute ou à la plus basse n importe, après quoi celui qui est à mêler ayant battu les cartes & fait couper le Joueur de la gauche, distribue à chaque Joueur deux cartes l'une après l'autre; & lorsque chaque Joueur a vu ses deux cartes, il voit s'il a un jeu d'espérance, & s'il l'a tel qu'il puisse espérer, ou le point ou la prime, ou bien la séquence ou le tricon, ou le flux ou deux de ces avantages, ou enfin le fredon, il doit s'y tenir, sinon dire: je passe; il doit alors écarter une de ces cartes ou deux s'il veut; & celui qui a les cartes à la main lui en donne autant qu'il en a écarté, & ainsi des autres.

Ceux qui dès les deux premieres cartes qu'il leur donne, ont lieu d'espérer quelque chose d'avantageux, au lieu de dire passe: disent *Basler*, & mettent au jeu un ou deux jetons, selon ce qu'on aura convenu.

Celui qui fait prend aussi-tôt le talon, bat derechef les cartes, donne à couper comme auparavant, & sans toucher aux cartes, distribue de la même maniere deux cartes à chaque Joueur, ce qui en fait quatre.

On examine encore ces quatre cartes pour voir si on a un jeu d'espérance, ou tout formé, en ce cas on s'y tient, sinon on dit : *je passe* ; si tous les autres en font de même, le dernier qui est celui qui a les cartes met deux jetons au jeu, outre ceux que chacun avoit mis pour faire la poule & ceux de la batterie ; c'est-à-dire, ceux qu'on avoit mis pour faire battre, & oblige par ce moyen tous les autres à garder leur mauvais jeu.

Il faut remarquer que si quelqu'un des Joueurs a beau jeu, ou qu'il espere de l'avoir par la disposition de ces quatre cartes, ou que le dernier ne veuille point mettre les deux jetons dont on a parlé, il dira : *va* de deux ou trois jetons davantage ou de plus s'il veut, & si personne n'y tient il levera la batterie, & le dernier outre cela lui donnera deux jetons, à moins que le dernier ne fasse lui-même *la vade*.

S'il arrive qu'ils soient deux ou plusieurs qui veuillent tenir *la vade*, chacun d'eux pour lors écartera à son tour ce qu'il voudra de cartes ou point du tout si bon lui semble, sans qu'il lui soit permis néanmoins pour cette fois de revenir sur les Joueurs qui tiennent *la vade*, avant qu'ils ayent écarté, & qu'on leur en ait donné au plus quatre à chacun pour la derniere fois.

Lorsque tous les écarts sont finis, chacun selon son rang commence à parler, & s'il ne lui est rien venu de ce qu'il espéroit, il dit : je passe ; & si tous les autres disoient la même chose, *la vade* resteroit pour le coup suivant.

Mais si quelqu'un des Joueurs a beau jeu, & qu'ayant fait *le renvy* il y mette de quelques jetons

de plus qu'il n'y en a au jeu, il leur sera permis de tenir ou de passer; s'ils passent, il levera tout & tirera de chacun des Joueurs ce qu'il avoit de points, prime, séquence, tricon, flux ou fredon, qui valent chacun ce qu'on dira dans la suite.

Si quelqu'un des autres Joueurs tient ce *renvy*, il peut renvier ensuite, & après que les renvis sont faits & le jeu borné, chacun de ceux qui en sont met son jeu à découvert pour voir celui qui aura gagné; & les autres lui paient ses séquences, tricon & le reste, ainsi que l'on est convenu.

Ce que l'on doit tâcher à ce jeu, c'est de se faire un grand point ou la prime, séquence, tricon, flux ou fredon. Passons à l'explication de ces termes, où l'on dira en même-tems leur valeur.

Explication des termes du Jeu de l'Ambigu, & leur valeur.

LE point qui est deux ou trois cartes d'une même couleur, comme carreau, trefle ou pique, &c. est le moindre jeu, & le plus haut point emporte le plus bas; & chaque Joueur donne une marque outre la poule, la vade & les renvis, à celui qui gagne par le point.

Il faut remarquer qu'une carte ne fait pas point; c'est-à-dire qu'un cinq & un quatre d'une couleur qui ne font que neuf gagneroit par préférence à un dix, & ainsi des autres de la même maniere, trois cartes inférieures de points à deux cartes, dont les points seroient plus hauts.

La *prime* est quatre cartes de différentes couleurs, elle gagne par préférence au point & vaut deux jetons de chaque Joueur à celui qui l'a lorsqu'il gagne, outre la poule, la vade ou les renvis, & elle vaudra trois jetons de chaque Joueur; si les points qui la composent sont au-dessus de trente;

te, on l'apelle la grande prime. La plus haute emporte la plus basse

La *séquence* est une tierce de cartes, comme cinq, six & sept de même couleur, elle emporte le point & les primes; & celui qui l'ayant, gagne, tire de chaque Joueur trois jetons, outre la poule, la vade & les renvis : la séquence la plus haute en points emporte la plus basse.

Le *tricon* est trois dix, trois neuf, trois quatre, ou trois autres cartes d'une même espece, il emporte le point, les primes & la séquence, & vaut à celui qui l'a lorsqu'il gagne, quatre jetons de chaque Joueur outre la poule, la vade & les renvis; le plus haut tricon emporte le plus bas.

Le *flux* est de quatre cartes d'une même couleur, comme quatre cœurs ou quatre carreaux, & ainsi des autres : il gagne préférablement au tricon, à la séquence, à la prime & au point, & vaut à celui qui gagne, cinq jetons de chaque Joueur, outre la poule, la vade & les renvis.

Les cinq jeux dont on vient de donner l'explication, sont les jeux simples qui composent l'ambigu. Venons maintenant à ceux qui sont doubles, parce qu'ils en contiennent deux, ce qui fait qu'ils emportent les simples.

Le tricon avec la prime; c'est lorsque trois as ou trois autres cartes de même espece sont jointes à une quatrième carte d'une couleur différente; il emporte de cette sorte tous les autres jeux simples, & vaut à celui qui gagne avec ce jeu, ce que chacun de ces jeux lui produiroit séparément.

Le *flux* avec la séquence emporte le tricon avec prime & tous les jeux simples, & est payé de la même maniere, en prenant séparément ce qui devroit être payé pour chacun de ces jeux en particulier.

Lorsqu'on a quatre cartes de séquence, on emporte celle de trois, quand celle de trois seroit plus forte en point.

N

Le *fredon*, qui est quatre dix, quatre as, quatre neuf ou autres, & qui par conséquent est le plus fort de tous les autres jeux, les emporte aussi tous & vaut huit points pour le fredon, & deux ou trois pour la prime, selon qu'elle est grande ou petite; le fredon le plus fort emporte le plus foible, celui d'as est le moindre de tous.

Lorsque le point, la prime ou la séquence & le flux se trouvent égaux, celui qui a la main gagne par préférence aux autres. Voilà qui est assez expliqué; passons maintenant aux regles de ce jeu.



REGLES DU JEU

DE L'AMBIGU.

I. DE deux ou trois jeux égaux, celui qui est le premier en carte l'emporte, si ce n'est au point ou deux cartes de séquence, comme quatre ou cinq & six, l'emporteroient sur deux & sept, ou sur sept & quatre à point égal, & nombre de cartes égales.

II. Celui qui a fait le second renvi, ne peut renvier au-dessus des autres qui en ont été, si-tôt que les cartes sont données pour la derniere fois.

III. Un des Joueurs peut renvier sur les autres, quand ils ont tous passé & qu'ils s'y sont engagés, & le premier pour lors peut être de ce *renvi* comme les autres, & renvier même au-dessus, s'il a assez beau jeu pour cela.

L'on peut si l'on veut, d'un commun consentement régler les renvis, afin de ne pas s'exposer à une si grande perte.

IV. Quelque grand renvi qu'on fasse, chacun ne peut perdre ni gagner que ce qu'il a de reste de jetons devant soi, ou qui lui sont dûs par les autres

Joueurs, & on ne peut l'obliger de tenir pour davantage.

V. On ne doit point à ce jeu faire de crédit; c'est-à-dire, ne pas jouer hors de la reprise d'un Joueur, que comptant. L'on peut même, si un Joueur qui a perdu sa reprise veut jouer encore, décaver de nouveau; c'est-à-dire, reprendre de nouvelles marques qu'il doit payer auparavant.

VI. On peut demander ce qu'on a gagné jusqu'à ce qu'on ait coupé pour le jeu suivant, après quoi on n'y est plus reçu.

VII. Il n'est pas permis de tirer de l'argent de sa poche, ni d'en emprunter après avoir vu la troisième carte: c'est pourquoi si l'on a un jeu d'espérance sur les deux premieres, on peut le faire quand quelqu'un fait battre, & caver de ce qu'on voudra, disant: j'en suis de tant de jetons.

VIII. Quoiqu'on n'ait rien de reste devant soi, ou que tout soit engagé au renvi, on ne laisse pas de payer la valeur du jeu à celui qui le gagne; c'est-à dire, ce que valent les points, primes, séquences, flux ou tricons, &c. & selon qu'on l'a remarqué ci-devant, encore qu'on ne fût pas des *vades* ni des *renvis*.

IX. Toutes les fois qu'on passe, il faut donner les cartes sans battre, & l'on ne bat & coupe que lorsqu'on fait la premiere & la seconde vade.

Quand il n'y a point assez de cartes pour en donner à chacun, & qu'il lui en faut, après avoir distribué toutes celles qu'on a, on prend celles qui ont été écartées qu'on bat, & qu'on donne à couper pour achever de rendre complet le nombre de cartes de chaque Joueur.

X. Si quelqu'un des Joueurs prévoit que les cartes ne suffisent pas pour les autres, & qu'on sera obligé de prendre les écarts, il lui est loisible de mettre le sien séparément, afin de ne le point enlever avec les autres, de crainte que les mêmes

cartes qui lui font inutiles, ne lui reviennent, & qu'étant bonnes, elles ne fiſſent beau jeu aux autres.

XI. Qui accuſe ſon jeu à faux, comme ſéquence, flux ou prime, &c. & par conſéquent ne les a pas, ne perd rien pour cette mépriſe, a cauſe que pour que ſon jeu ſoit bon, il doit étaler ſur table, & les autres pour cela ne doivent point broüiller leurs cartes, à moins qu'ils n'ayent vu ſon jeu; car s'ils les avoient jettées ou mêlées avec leur écart, celui qui auroit accuſé faux, ne laiſſeroit pas de gagner en montrant ſon jeu pour les punir de leur impatience.

XII. Qui a plus ou moins de cartes, ſoit à la premiere donne, ſoit après l'écart, perd le coup & l'argent, ſupoſé qu'il ait été de la vade ou des renvis. C'eſt pourquoi il eſt de conſéquence de prendre garde à ſon jeu, & de n'en point demander plus qu'il ne faut; car ce n'eſt point celui qui donne les cartes qui en porte la peine, ſi ce n'eſt lorſqu'il en prend trop pour lui même.

XIII. Si celui qui donne les cartes manque à les battre, & les faire couper, comme à ſe ſervir des écarts, ainſi qu'on l'a dit, il ſera obligé de mettre quatre marques au jeu, & perdra ſon coup, ſans que cela ſoit préjudiciable aux autres qui ne laiſſeront pas d'achever leurs renvis, & le coup dont ils ſeront payés, ſelon la valeur de leurs cartes.

XIV. Il n'eſt pas permis à aucun des Joueurs de montrer ſon jeu ni ſes écarts, ſous la peine de perdre le coup, & payer encore au jeu quatre jetons.

Ce que ce jeu a de plus beau, ſont les renvis qu'on y fait, & la curioſité qu'on a de voir les cartes que l'on tire pour trouver quelquefois ce qu'on y cherche; on y cherche le plus ſouvent ce qu'on n'y trouve pas.

Ce jeu est assez de compagnie, & peut être introduit par-tout comme un amusement pour passer agréablement quelques heures de tems perdu ; cependant comme il pourroit aller loin, il convient de borner ce que l'on peut perdre, & ne pas souffrir que l'on joue après avoir perdu ce dont l'on est convenu.

LE JEU DU COMMERCE.

LE jeu de cartes dont on se sert à ce jeu, est de cinquante-deux qui font le jeu entier, & les cartes y valent chacune leur valeur naturelle, à la réserve de l'as qui vaut onze, & est au-dessus du roi, le roi au-dessus de la dame, & ainsi des autres.

On ne sçauroit jouer à ce jeu moins de trois, & on peut y jouer jusqu'à dix ou même douze.

Après avoir vu qui donnera, celui qui doit mêler, bat les cartes qu'il fait couper par celui de sa gauche, ensuite il en donne trois à chaque Joueur à la ronde, en commençant par sa droite, il lui est libre de les donner l'une après l'autre ou toutes les trois ensemble, afin, comme l'on a dit, de ne pas amuser le tapis.

Chacun a devant soi un certain nombre de jetons qu'on aprécie à ce que l'on veut, & dont chacun en met un au jeu en y entrant.

Le dessein qu'on doit avoir à ce jeu, c'est de tirer au point, ou bien avoir sequence ou tricon, & pour cela on arrange ses cartes, de maniere qu'elles soient disposées à faire l'un ou l'autre de ces jeux, dont voici l'explication.

Le point est deux ou trois cartes de même cou-

leur, le plus fort emporte le plus foible; une seule carte ne fait pas point.

On apelle séquence ce qu'on apelle au piquet tierce, c'est-à-dire, as, roi & dame : roi, dame & valet : dame, valet & dix : valet, dix & neuf, & ainsi des autres, en observant toujours que la plus forte, emporte celle qui l'est moins.

Enfin le tricon, c'est trois as, trois rois, trois dames, trois valets, & ainsi des autres; le plus fort gagne.

Vous observerez que n'y ayant qu'un de ces trois jeux qui puisse gagner, celui qui a le point le plus fort gagne, lorsqu'il n'y a point de séquence dans le jeu ou de tricon; de même celui qui a la plus forte séquence, s'il n'y a point de tricon; car il faut sçavoir que le tricon gagne par préférence à la séquence, & la séquence au point.

Celui qui mêle à ce jeu, est apellé Banquier & le talon la Banque : le Banquier a plusieurs privilèges, il a aussi du désavantage, c'est ce que l'on verra à la fin de ce Traité.

On ne tourne point à ce jeu, où il n'y a point de triomphe.

Quand les cartes sont données, le Banquier met le talon devant lui, & dit, qui veut commercer? Le premier en carte après avoir examiné son jeu, dit pour argent, ou troc pour troc, cela dépend dépend de lui, & ainsi du second, troisiéme, &c.

Commercer pour argent, c'est demander au Banquier une carte du talon à la place d'une autre carte qu'il lui donne, & qui est mise sous le talon, & il donne au Banquier un jeton pour cette carte.

Commercer troc pour troc, c'est changer une carte avec celui qui est à sa droite, & il n'en coûte rien pour cela; ainsi chacun des Joueurs l'un après l'autre, & suivant son rang, commence jusqu'à ce qu'il ait trouvé, ou quelqu'autre ait trouvé ce qu'il cherche.

Celui qui le premier a rencontré le point, la séquence ou le tricon, montre son jeu, & n'est point obligé d'attendre que les autres commerçans recommencent le tour lorsqu'il est fini : & si celui qui a un certain point auquel il veut se tenir, étend son jeu avant de commercer, ceux qui viennent après lui du même tour, ne peuvent commercer, & s'en tiennent à leur jeu, & si celui-là étoit premier, personne ne commerceroit.

Lorsque l'un des Joueurs a arrêté le jeu, celui de tous les Joueurs qui a le plus fort point, la plus haute séquence, ou enfin le plus fort tricon, gagne, & l'on recommence un autre coup, celui de la droite du Banquier mêlant.

Voici quels sont les priviléges du Banquier, & en quoi il y a avantage de faire.

Le Banquier retire de ceux qui commercent pour argent un jeton pour chaque carte qu'il donne du talon.

Le Banquier ne donne rien à personne, quoiqu'il commerce à la Banque.

S'il arrivoit entre plusieurs Joueurs que le point fût égal, lorsqu'il n'y auroit point de séquence ou de tricon, le Banquier gagneroit la poule par préférence aux autres.

Le Banquier qui ne donne rien pour commercer à la banque, ne laisse pas de tirer un jeton de chaque Joueur qui a commercé à la banque, lorsqu'il gagne la partie.

Le Banquier peut également comme les autres Joueurs commercer au troc, il doit aussi fournir au Joueur de sa gauche qui veut commercer au troc avec lui, une carte de son jeu sans argent.

Voyons maintenant le désavantage qui se trouve à mêler ou être Banquier.

Le Banquier, à quelque jeu qu'il puisse avoir en main, lorsqu'il ne gagne pas la Poule, est obligé de donner un jeton à celui qui la gagne, parce

qu'il est censé avoir toujours été à la Banque.

Le Banquier qui se trouveroit avoir point, séquence ou tricon, & qui avec cela ne gagneroit pas la poule, parce qu'un autre Joueur l'auroit plus haut, donneroit un jeton à chacun des Joueurs, à quoi les autres Joueurs ne sont pas tenus.

Ainsi l'on voit que si le Banquier a de l'avantage, il arrive aussi quelquefois que, quoiqu'il n'ait rien ou peu tiré de la Banque, il est forcé de donner plus de jetons qu'il n'en a reçu.

Il seroit inutile de faire un article des regles de ce jeu, qu'on trouvera répandues dans ce que nous avons dit; il suffira de dire que lorsque le jeu est faux, ou que l'on a mal donné, ou qu'il y a quelque carte tournée, on refait.

Ce jeu, qui n'a d'ancien que le nom, la maniere de le jouer étant nouvelle & plus divertissante, trouvera des Partisans aussi bien à Paris que dans les Provinces; il est de compagnie en ce que l'on peut y jouer jusqu'à douze personnes, & de commerce, en ce que l'on n'y peut perdre qu'à proportion que valent les jetons.

L'on jouoit autrefois ce jeu jusqu'à ce que quelque Joueur eût perdu son enjeu, ce qui traînoit quelquefois trop loin, & d'autres fois on faisoit finir d'abord la partie par le malheur d'un Joueur; il convient par conséquent mieux de regler les tours comme au quadrille: on poura donc à douze personnes jouer cinq tours, & à proportion, lorsqu'on sera moins: un tour, c'est le tems que chacun mêle une fois, & la partie durera avec des Joueurs au fait du jeu, environ une heure.

LE JEU
DE LA TONTINE.

VOici un jeu dont il n'a jamais paru de regle, & qui est même inconnu à Paris, quoique l'on le joue assez communément dans quelques Provinces : on a lieu de croire qu'il sera reçu avec plaisir, puisqu'il est fort amusant.

On peut jouer à la *Tontine* douze ou quinze personnes ; plus l'on est, plus le jeu est divertissant.

Le jeu de cartes avec lequel on joue à la tontine, est un jeu entier, où toutes les petites sont.

Il faut avant que de commencer, prendre chacun une prise composée de douze, quinze ou vingt jetons, plus ou moins, que l'on fait valoir ce que l'on veut, & chacun en commençant la partie doit mettre trois jetons dans le corbillon qui est au milieu de la table ; ensuite celui qui doit mêler ayant fait couper le Joueur de sa gauche, tourne une carte de dessus le talon pour chaque Joueur, selon son rang, & en prend une également pour lui.

Le Joueur qui se trouve un roi par la carte tournée pour lui, tire trois jetons du corbillon à son profit ; si c'est une dame, il en tire deux ; pour un valet un ; celui qui a un dix ne tire ni ne met rien ; celui qui a un as donne à son voisin à gauche un jeton ; celui qui se trouve avoir un deux, en donne deux à son second voisin à gauche ; & celui qui a un trois, en donne trois à son troisieme voisin à gauche ; à l'égard de celui qui a un quatre, il met deux de ses jetons au corbillon ; un cinq y en doit un ; un six deux, un sept un, un huit deux, & un neuf un : on observe exactement de payer, & de se

faire payer, après quoi le Joueur à la droite de celui qui a mêlé, ramasse les cartes, & mêle. Le coup se joue de la même sorte, & chacun mêle à son tour.

Ceux qui ont perdu tous les jetons sont morts : mais ce n'est pas à dire qu'ils ayent perdu entiérement espérance, puisqu'ils peuvent revivre par le moyen de l'as que son voisin à droite peut avoir, & qui lui procure un jeton, ou par un deux que son second voisin à droite peut avoir, qui lui en vaudroit deux, ou bien par un trois que son troisieme voisin à droite peut avoir, & qui lui en vaudroit trois.

Un Joueur avec un seul jeton joue, comme celui qui en a encore dix ou douze, & s'il perd deux jetons ou trois d'un coup, en donnant celui qu'il a, il est quitte.

Les Joueurs qui sont morts n'ont point de cartes devant eux, ni ne mêlent pas encore que leur tour vienne, que lorsqu'on les a fait revivre, auquel cas ils jouent de nouveau, & celui enfin qui seul reste avec quelques jetons, est celui qui gagne la partie, & tire ce que chacun a mis pour la prise.

LE JEU
DE LA LOTERIE.

VOici sans contredit le jeu de cartes le plus amusant, & d'un plus grand commerce ; la beauté de ce jeu consiste à jouer dix ou douze, ou davantage même si l'on peut, & pas moins de quatre ou cinq.

On prend pour cela deux jeux de cartes où sont toutes les petites, l'un sert pour faire les lots de la loterie, & l'autre les billets.

Chacun doit prendre un certain nombre de jetons, plus ou moins ; c'est à la volonté des Joueurs & on les fait valoir ce que l'on veut.

Les conventions faites, chacun donne les jetons qu'il a pour sa prise, & mettant tout ensemble dans une boëte ou bourse au milieu de la table, ils composent le fond de la loterie.

Chacun étant rangé autour de la table, deux des Joueurs prennent un jeu de cartes, & comme il n'importe pas à qui les donnera, & qu'il n'y a nul avantage d'être premier ou dernier, c'est une honnêteté qu'on a pour ceux à qui on présente les cartes.

Cela observé, après avoir bien battu les cartes, & fait couper par les Joueurs de la gauche, qui ont les jeux de cartes, un des joueurs distribue de l'un des jeux de cartes, une carte à chaque Joueur, toutes ces cartes doivent rester couvertes, & on les apelle les *lots*; quand ces lots sont ainsi étalés sur la table, chacun qui en a un vis-à-vis de soi, est libre d'y mettre le nombre de jetons que bon lui semble, en observant sur tout qu'il y en ait de plus gros les uns que les autres, & d'en mettre d'égaux le moins qu'on pourra.

Les lots ainsi taxés, celui qui a l'autre jeu de cartes en distribue à chacun une ; on apelle celle là les *billets*.

Chacun ayant pris sa carte, on tourne les lots, & pour lors chaque joueur regarde si sa carte est conforme à quelque carte de celles qui composent les lots, c'est-à-dire, que s'il retournoit un valet de trefle, une dame de cœur, un as de pique, un huit de trefle, un six de carreau, un quatre de cœur, un trois de pique & un deux de carreau qui seroient les lots, celui ou ceux qui auroient leur carte pareille à une de celle-là, emporteroit le lot marqué sur ladite carte.

Après quoi chaque joueur qui tient les cartes, ramasse celles qui sont de son jeu, & recommence

après avoir mêlé de nouveau à les distribuer comme auparavant ; on étale les lots de même, & on les tire avec les billets, ainsi qu'on vient de l'enseigner.

Les lots qui n'ont pas été tirés restent, & sont ajoutés au fond de la loterie.

Cette manoeuvre dure jusqu'à ce que le fond de la loterie soit tout tiré, après quoi chacun regarde ce qu'il gagne, & le retire avec l'argent de la prise, dont le joueur qui tire la loterie doit se charger & en répondre.

Et lorsque la partie dure trop, au lieu de ne donner qu'une carte pour billet à chaque joueur, on leur en donne deux ou trois, ou quatre à chacun, l'une après l'autre, suivant qu'on veut faire durer la partie ; la grosseur des lots contribue beaucoup aussi à faire finir bien-tôt une partie.

Ce jeu est très-amusant, & ne donne pas un plaisir médiocre ; il y a lieu d'espérer qu'il sera reçu favorablement, n'y ayant d'ailleurs nulle difficulté qui puisse empêcher d'y jouer ceux mêmes dont la vivacité ne permet pas la moindre aplication, puisque tout est hasard à ce jeu ; mais un hasard où l'on ne risque de perdre que fort peu de chose, & où du moins la perte est bornée à un certain nombre de marques.

LE JEU DE MA COMMERE, ACCOMMODEZ-MOI.

CE jeu a un fort grand raport à celui du Commerce, & quoiqu'il ne soit guere joué que par certaines gens, il ne laisse pas d'être très-re-

cédatif, & le soin qu'on a eu de lui donner un tour nouveau, pourra engager plusieurs personnes à en faire leur divertissement, étant d'ailleurs un jeu fort aisé, & auquel on ne peut pas beaucoup perdre.

On le nomme, *ma Commere, accommodez-moi*; parce que tout l'esprit de ce jeu ne tend qu'à chercher à s'accommoder, comme on verra dans la suite.

Pour jouer à ce jeu, il faut un jeu entier, où il y ait cinquante-deux cartes.

On peut y jouer sept ou huit personnes à la fois; chacun prend un enjeu qui est d'autant de jetons que l'on veut, & l'on fait valoir chaque jeton à proportion de ce que l'on a intention de perdre ou gagner; l'on se regle également là-dessus pour mettre peu ou beaucoup au jeu pour celui qui gagne.

Après avoir vu qui fera, celui qui est à faire, mêle & fait couper le Joueur qui est à sa gauche, après quoi il donne à chacun trois cartes l'une après l'autre, ou toutes à la fois, & ensuite il met le talon sur la table sans en tourner aucune carte, n'y ayant point de triomphe à ce jeu.

Les cartes étant distribuées, on ne songe plus qu'à tirer au point, à la sequence & au tricon; le tricon emporte la sequence, la sequence le point, & toujours le plus fort quand il y en a deux de la même façon, emporte le plus foible, ou celui qui est premier des deux à la droite de celui qui mêle.

Vous observerez que l'as est au-dessus du roi, & qu'il vaut onze points.

Le Point en ce jeu consiste à avoir en main trois cartes d'une couleur, ce qu'on apelle autrement *Flux*.

La *Sequence* est trois cartes dans leur ordre naturel, comme as, roi & dame; roi, dame & valet; cinq, six & sept, ce qui s'apelle une tierce au Pi-

quet, avec cette différence qu'il faut qu'au Piquet les tierces soient d'une même couleur, & qu'il n'importe pas à ce jeu, pourvû que les cartes se suivent.

Le *Tricon* est trois as, trois rois, trois dix, ou trois autres cartes d'une même maniere.

Pour *s'accommoder*, & tâcher d'avoir les avantages qu'on vient de marquer, chacun arrange ses cartes, & voulant se défaire de celle qui l'accommode le moins; le premier en carte la prend de son jeu, & dit en la donnant à son compagnon à droite: *Ma commere, accommodez-moi*, & son compagnon lui rend à la place la carte de son jeu la plus inutile; & s'il n'a pas lieu d'être satisfait, il fait la même chose à l'égard de son compagnon à droite, & ainsi des autres jusques à ce que quelqu'un des Joueurs ait rencontré, auquel cas il étale son jeu, & gagne la Partie, si personne n'a pas un plus haut point que lui, ou séquence ou tricon.

Vous observerez, comme il a été déja dit, que le tricon gagne par préférence à la séquence; la séquence au point, & celui qui a la primauté l'emporte sur l'autre en cas d'égalité.

Celui qui gagne le point tire la poule seulement; celui qui gagne par une séquence tire non-seulement la poule, mais encore un jeton de chaque Joueur; & celui qui gagne par tricon, gagne outre la poule deux jetons de chaque Joueur.

Il faut remarquer que souvent tous les Joueurs après avoir bien promené leurs cartes incommodes, ne trouvent point à s'accommoder dès la premiere donne; & pour lors quand on est ennuyé de ne rien trouver de ce que l'on cherche, celui qui a fait, prend le talon, & en donne une à chaque Joueur qui en rend une en place, en commençant par la droite & par le dessus du talon; il met les cartes échangées au dessous; mais il faut que cela se fasse d'un commun consentement, autrement on recommenceroit à mêler.

Lorsqu'on a pris chacun une nouvelle carte du talon, on fait le tour comme auparavant, en s'accommodant l'un l'autre, jusqu'à ce qu'un des Joueurs ait attrapé le point, une séquence, ou un tricon, & l'on pourroit même recommencer à en prendre du talon, si les Joueurs ne s'accommodoient pas; mais cela arrive rarement: on ne fait aussi guéres que deux donnes à ce jeu.

Il n'y a point d'autre peine pour celui qui donne mal, que de remêler, & lorsque le jeu est reconnu faux, le coup ne vaut pas, mais les précédens sont bons; & si même le coup ou le jeu reconnu faux étoit fini, c'est-à-dire, que quelqu'un eût gagné, le coup seroit bon.

LE JEU DE LA GUIMBARDE.

AUTREMENT DIT LA MARIÉE.

Le nom que porte ce Jeu, marque assez l'enjouement qu'il renferme, lorsqu'on le joue; le mot de *Guimberde* ayant été inventé pour signifier une danse qu'on dansoit autrefois, & qui étoit remplies de postures divertissantes; on apelle encore ce jeu la *Mariée*, parce qu'il y a un mariage qui en fait l'avantage principal.

On peut jouer à ce jeu depuis cinq jusqu'à huit ou neuf personnes, & en ce cas le jeu de cartes avec lequel on joue, est composé de toutes les petites; mais si l'on n'est que cinq ou six, on en ôtera toutes les petites jusqu'aux six ou sept, pourvu qu'il en reste assez, pour faire un talon raisonnable.

Il faut prendre un certain nombre de jetons, que l'on fait valoir à proportion que l'on veut jouer gros ou petit jeu.

Cela fait on a cinq especes de petites boëtes quarrés, ou de la façon d'une carte, dont l'une sert pour la guimbarde, qui est la mariée, l'autre pour le roi, l'autre pour le fou, la quatriéme pour le mariage, & la derniere pour le point ; & les boëtes seront rangées sur la table en cette maniere.

FIGURES DES BOETES.

Le Point..... Le Mariage.... Le Fou...

Le Roi... La Guimbarde,...

Chacun des Joueurs met un jeton dans chaque boëte, ensuite on voit à qui fera, & celui qui doit mêler ayant battu les cartes, fait couper celui qui est à sa gauche, donne à chaque Joueur cinq cartes, par trois & deux ; après quoi il tourne la carte de dessus le talon, & c'est cette tourne qui fait la triomphe.

Mais avant que de passer outre, il est bon d'expliquer les termes de ce jeu.

Le point est trois, quatre ou cinq cartes d'une même couleur, une ni deux ne font pas point, & le plus haut point emporte le plus bas ; & lorsqu'il se rencontre égal, celui qui a la main, gagne le point.

Le mariage, est le roi & la dame de cœur en main.; c'est un très-grand avantage.

On apelle le fou, le valet de carreau.

Le roi, c'est le roi de cœur, nommé ainsi tout court, parce que c'est l'époux de la guimbarde, qui est la dame de cœur.

Après donc que chacun a reçu les cinq cartes, & que la tourne est faite, chacun regarde dans son jeu s'il n'y a point quelqu'un de ces jeux dont

nous avons parlé, comme le roi, la guimbarde, ou le fou ; ils peuvent arriver tous cinq en un seul coup à un Joueur ; comme s'il avoit le roi, la dame de cœur, le valet de carreau, & un ou deux autres cœurs pour lui faire le point, il tireroit pour ses cœurs, supposé que son point fût bon, la boëte du point ; pour le valet de carreau, la boëte du fou ; pour le roi de cœur, celle du roi ; & pour la dame celle de la Guimbarde, & enfin pour tous les deux ensemble, celle du mariage ; & lorsqu'on a quelqu'un de ses avantages séparément, on les tire à proportion qu'on en a, en observant de les étaler sur table avant que de les tirer : ensuite chacun accuse son point, & le plus haut l'emporte, comme il a déja été dit.

Après que le point est levé, on met au fond chacun un jeton dans la même boëte, & ce sont ces jetons que gagne celui qui leve plus de mains que les autres.

Observez qu'il faut pour le moins faire deux mains pour l'emporter ; car si les Joueurs n'en font que chacun une, ce fonds demeure dans la boëte pour servir au point le coup suivant, & si les deux Joueurs avoient fait deux mains chacun, celui qui les auroit faites le premier, gagneroit.

La Guimbarde est toujours la principale triomphe du jeu en quelle couleur que soit la triomphe ; le roi de cœur en est la seconde, & le valet de carreau la troisiéme, qui ne change jamais ; les autres cartes valent leur valeur ordinaire ; & les as sont inférieurs aux valets & supérieurs aux autres cartes, comme dix, neuf, &c.

Le premier à jouer commence à jouer par telle carte de son jeu qu'il veut, & le jeu se continue à jouer comme à la triomphe, chacun pour soi, & tâchant autant qu'il est possible de faire deux mains & davantage, s'il peut, afin d'emporter le fond.

Outre le mariage de la Guimbarde, il s'en fait

encore d'autres, comme, par exemple, lorsqu'on jone un roi de carreau, de trefle, ou pique, & que la dame de l'une ou de l'autre de ces peintures, & de la même couleur, tombe dessus, c'est un mariage, ainsi que lorsqu'ils se trouvent tous deux dans une même main.

On achevera de trouver dans les Régles de ce jeu, ce qui semble manquer pour l'entiere satisfaction de ceux qui le voudront jouer.

REGLES DU JEU
DE LA GUIMBARDE.

I. S'Il arrive un mariage en jouant les cartes, celui qui le gagne, tire un jeton de chaque Joueur, hors de celui qui a jetté la dame; si on a ce mariage en main, personne n'est excepté de payer ce jeton.

II. Celui qui gagne un mariage par triomphe, ne gagne qu'un jeton de ceux qui ont jetté le roi & la dame.

III. Il n'est pas permis de couper un mariage avec le roi de cœur, ni avec la dame, ni avec le valet de carreau.

IV. Qui a le grand mariage en main; c'est-à-dire, le roi & la dame de cœur, tire deux jetons de chaque Joueur, en jouant les cartes, outre les boëtes qu'il a gagné: quand on le fait sur la table, il n'en vaut qu'un; c'est-à-dire, lorsque le roi de cœur est levé par la Guimbarde, qui par un privilége à elle seulement accordé, enleve le roi de cœur.

V. On paye un jeton pour le fou, mais si indirectement ce fou va s'embarquer dans le jeu, & qu'il soit pris par le roi ou la dame de cœur, il ne gagne rien, au contraire il en paye un à celui qui l'emporte.

VI. Pour faire un mariage en jouant les cartes, il faut que le roi & la dame de la même couleur tombent immédiatement l'une sur l'autre, sinon le mariage n'a pas lieu.

VII. Celui qui a la dame d'un roi qui vient d'être joué & doit jouer immédiatement après, est obligé de la mettre pour faire le mariage, autrement il payeroit un jeton à chacun pour avoir rompu le mariage.

VIII. Celui qui renonce, paye un jeton à chaque Joueur.

IX. Celui qui pouvant forcer, ou couper sur une carte jouée, ne le fait pas ; paie un jeton à chaque Joueur.

X. Celui qui donne mal, paie un jeton à chaque Joueur, & mêle de nouveau.

XI. Lorsque le jeu est faux, le coup où il est découvert faux, ne vaut pas, s'il n'est achevé de jouer : mais s'il est achevé de jouer, il est bon de même que les précédens.

XII. On ne doit pas jouer avant son tour, & celui qui le fait, paye un jeton à chacun.

Telle est la maniere de jouer la Guimbarde ; les Régles en sont fort aisées, & ce jeu ne demande pas une grande attention, ce qui fait espérer que l'on s'en fera un amusement gracieux, & que l'on y jouera avec plaisir, étant un des jeux que nous avons traité, des plus divertissans ; l'on n'y aura pas joué deux ou trois fois que l'on le sçaura parfaitement ce qui le rendra encore plus gracieux pour peu d'attention que l'on veüille faire à ces Régles.



LE JEU

DE LA TRIOMPHE.

IL y a plusieurs manieres de jouer à la triomphe, qui ont toutes quelque raport ensemble, mais qui différent aussi en plusieurs choses essentielles, ce qui fera qu'on spécifiera les différentes manieres dont on peut y jouer. Voici la maniere dont on joue à Paris.

On a un jeu de cartes ordinaire; c'est-à-dire, des cartes comme au Piquet, dont la valeur est naturelle; le roi emportant la dame; la dame le valet; le valet l'as; l'as le dix; le dix le neuf; le neuf le huit, & le huit le sept.

Ce jeu se joue un contre un, ou deux contre deux, & quelquefois même trois contre trois; lorsque l'on joue deux contre deux ou trois contre trois, ceux qui sont ensemble se mettent d'un côté de la table, & les adversaires de l'autre côté. Ils se communiquent leur jeu de la vue seulement, bien entendu ceux d'un même parti, & jouent ensuite suivant le rang où ils sont; enfin soit que l'on joue de la sorte, ou un contre un, on commence à battre les cartes, pour voir à qui fera, & comme c'est un désavantage de donner, celui des deux partis qui coupe la plus haute carte, ordonne à l'autre de faire, ce qu'il fait après avoir mêlé les cartes & fait couper son adversaire ou celui qui est à sa gauche; s'ils sont plusieurs il donne à chacun des Joueurs cinq cartes, & en prend autant pour lui par une fois deux & une fois trois, & ensuite tourne la premiere carte de dessus le talon qui fait la triomphe & qui reste dessus le talon.

Ensuite le premier à jouer joue telle carte de son jeu qu'il juge à propos, & dont les autres Joueurs sont obligés de fournir, s'ils en ont, & de lever, s'ils en ont de plus haut, ou de couper, s'ils ont des Triomphes, en cas qu'ils n'ayent pas de la couleur jouée; & celui des deux Partis qui a fait trois mains ou levées, marque un jeu, & s'il faisoit vole, il en marque deux.

Il est loisible à l'un des partis qui a mauvais jeu, de donner le jeu à l'autre, & si le parti contraire ou le Joueur adversaire, lorsque l'on joue tête à tête ne veut point l'accepter, il perd deux jeux, s'il ne fait pas la vole, au lieu qu'il gagne un jeu, s'il l'accepte.

Voici les Régles qu'on doit observer en jouant à la Triomphe.

I. Lorsque le jeu est faux, ou qu'il y a quelque carte tournée, on remêle, les coups précédens sont bons.

II. Celui qui en mêlant donne plus ou moins de cartes à l'un des Joueurs, ou enfin donne mal, perd un de ceux qu'il a, s'il en a, ou le parti contraire le marque.

III. Celui qui entreprenant la vole ne la fait pas, perd deux jeux

IV. Qui joue avant son tour perd un jeu.

V. Celui qui en fournissant d'une couleur peut lever la carte jouée, & ne la leve pas, perd un jeu.

VI. Qui n'ayant point de la couleur jouée peut couper & ne coupe pas, perd un jeu, encore que celui qui a joué devant lui eût coupé d'une Triomphe plus forte que la sienne.

VII. Celui qui renonce perd deux jeux; il perd la partie, quand on en est convenu en commençant.

VIII. Celui qui seroit surpris à changer les cartes de son jeu avec son compagon, ou ne pren-

tre des levées déjà faites, perdroit la partie.

IX. Qui quitte avant de finir la partie, la perd.

Il y a de la science de bien conduire ce jeu, & il demande plus d'attention que l'on ne pense pour être conduit comme il faut.

La partie ordinairement est de cinq jeux ou points. L'on joue autant des parties que l'on veut.

Autre maniere de jouer la Triomphe.

CEtte maniere de jouer ce jeu est plus connue dans les Provinces que la précédente : elle a généralement toutes les régles de l'autre ; le jeu de carte en est le même, on voit de la même maniere à qui fera, l'on y donne cinq cartes également à chaque Joueur, & la seule différence qu'il y a, c'est que l'on peut y jouer quatre, cinq, ou plus de Joueurs, sans être pour cela les uns avec les autres, au contraire chacun fait son jeu, & lorsque deux des Joueurs font deux levées chacun, celui qui les a plutôt faites, gagne le jeu & le marque comme s'il en avoit fait trois.

Vous observerez que celui qui renonce ou fait d'autres fautes, par lesquelles il doit perdre quelque point, s'il n'en a point, les autres n'augmentent pas pour cela les leurs, mais lorsque celui qui a fait la faute en gagne, il ne les marque pas, jusqu'à ce qu'il ait satisfait à ceux qu'il devoit prendre, ce jeu est fort divertissant, & d'un grand commerce.

Autre maniere de jouer à la Triomphe.

CEtte maniere de jouer est semblable à la précédente, en ce que chaque Joueur joue pour soi, mais elle différe en ce que les as sont les premieres cartes du jeu, & qu'ils levent les Rois ; les autres cartes suivent leur ordre naturel.

Il y a même un avantage pour celui qui fait, en ce qu'après avoir donné les cartes qui sont au nombre de cinq, s'il retourne un As, il pille, c'est-à-dire, il prend cet As qui fait la Triomphe, & écarte telle carte de son jeu qu'il juge à propos à la place.

S'il y avoit même au dessous davantage de cartes de la même couleur en tournant sans interruption, il les prendroit en remettant sous le talon autant d'autres cartes de son jeu.

Il en est de même, si l'un de ceux qui jouent, a l'as de la Triomphe en main, il pille aussi, c'est-à-dire, il prend la Triomphe retournée & les cartes qui suivent, qui sont de la même couleur, en en mettant autant sous le talon qu'il en a pris, afin qu'il n'ait pas plus de cartes qu'il faut dans son jeu: on apelle cette maniere de jouer à la Triomphe, jouer à *l'As qui pille*; on joue du reste les cartes comme à la premiere maniere, & l'on fait la partie de tant & de si peu de points que l'on veut.

L'on peut encore jouer le jeu de cette maniere, & sans jouer à l'As qui pille, on pourra diversifier & la jouer, tantôt d'une façon, tantôt de l'autre, en se souvenant d'avoir recours pour les Régles générales, aux Régles qui sont dans la premiere maniere de jouer. Passons de ce jeu à celui de la Bête, qui, pour le raport qu'il a à celui-ci, doit être mis après.

LE JEU DE LA BESTE.

CE jeu ne demande pas moins d'attention que de pratique, pour le jouer comme il faut.

On a, dit-on, apellé ce jeu de la sorte, à cause que croyant souvent gagner en faisant jouer, on

perd ; mais je ne puis comprendre pourquoi par un contraste si grand, on l'apelle aussi l'Homme, à moins que l'on ne nous ait voulu faire entendre par-là que l'homme qui est un Etre raisonnable, & qui cependant se prévient en sa faveur, devient semblable à une bête, lorsqu'il est déchu des espérances qu'il croyoit bien fondées, comme lorsqu'un Joueur fait jouer un jeu, & que contre son attente il le perd ; mais ce n'est pas ici le lieu de philosopher ; venons plutôt à la maniere dont on joue ce jeu.

L'on joue à ce jeu à trois, quatre, cinq, six & même sept personnes, & en ce cas il faut que le jeu soit composé de trente six cartes, & que celui qui mêle, tourne l'avant-derniere carte qui fait partie de celle de son jeu, laissant la derniere pour *la Curieuse*, qui est la carte de dessous tout le jeu ; mais la maniere la plus belle est à cinq ; on le joue gracieusement à trois aussi.

Le jeu de cartes avec lequel on joue la Bête, lorsque l'on joue à sept, est de trente-six cartes, comme il a été déja dit, qui sont depuis le roi jusqu'au six : il est le même lorsque l'on joue à six ; mais lorsque l'on joue à cinq, il est de trente deux comme le jeu de Piquet, & à quatre & trois, il est de vingt-huit, parce que l'on ôte les sept.

Le roi emporte la dame, la dame le valet, le valet l'as, l'as le dix, ainsi des autres.

Après avoir tiré les places, celui qui a le roi, mêle ; ou on voit à qui mêler ; lorsque chacun a pris un certain nombre de fiches & de jettons qui composent la prise ou enjeu, & que l'on fait valoir tant & si peu que l'on veut, on regle également le nombre de tours que l'on a dessein de jouer ; ensuite celui qui est à mêler, bat les cartes, & après avoir fait couper le Joueur de la gauche, il en distribue cinq à chaque Joueur qu'il donne par deux fois deux, & par une ensuite, ou

bien

bien par deux ou trois, ou trois & deux, ou bien enfin par deux & par une ensuite : & après cela deux encore ; cela dépend de la volonté de celui qui donne ; mais il doit donner tout le long de la Partie de la même maniere qu'il a commencé.

A la bête, il y a de l'avantage à être le premier à jouer.

Après que celui qui mêle a donné cinq cartes à chaque Joueur, & qu'il en a pris autant pour lui, il tourne la premiere carte du dessus du talon, qu'il laisse retournée sur ledit talon au milieu de la table, & c'est cette carte retournée qui fait la Triomphe.

Pour jouer avec régle à la bête, on a une assiette d'argent, d'étaim ou de faïance retournée, n'importe, & chacun commençant, met une fiche devant soi, dont une partie est sous l'assiette, & partie dehors, & avec cela deux jetons, un qui fait le jeu, & l'autre que celui qui a le roi de Triomphe gagne, encore qu'il ne joue pas, pourvu que le coup se joue, & celui qui mêle en met un troisieme ; c'est à ce jeton que l'on connoît celui qui a mêlé ; lorsque quelqu'un gagne, il tire ces jetons, avec une fiche seulement, & ainsi des autres, jusqu'à ce que toutes les fiches soient tirées, après quoi chacun en remet une autre, & c'est ce qu'on apelle un tour ; ces coups où toutes les fiches mises à la fois, se tirent différemment par ceux qui ayant fait jouer, gagnent, & celui qui faisant jouer, fait toutes les levées, gagne non-seulement le jeu, mais encore tout ce qui est sur le jeu, même les fiches & les bêtes qui sont faites, encore qu'elles n'aillent pas sur le coup, & il retire aussi un jeton de chaque Joueur ; il ne risque cependant rien de l'entreprendre, puisqu'il n'y a aucune peine que le chagrin de ne pas la faire, lorsque l'ayant entreprise, on ne la fait pas.

Et lorsque celui qui fait jouer ne gagne pas,

il fait la bête d'autant de jetons qu'il auroit pu gagner ; par exemple, si le coup étoit simple, celui qui feroit la bête lorsque l'on est cinq joueurs, la feroit d'onze jetons, parce que la fiche & le jeton que chacun met devant soi pour le jeu, en font dix, & le troisieme jeton que celui qui mêle met, en fait l'onzieme.

On ne parle point de celui que chacun met au-dessus de l'assiette ; celui qui a le roi de triomphe les tire, à moins que celui qui a le roi ne fasse jouer le coup & le perde, auquel cas le roi resteroit, sans que personne le tirât,

Lorsqu'un des Joueurs a tiré le roi, chaque Joueur doit mettre un jeton sur l'assiette pour le roi du coup suivant

Toute bête simple doit aller sur le coup où elle a été faite ; de même s'il s'en faisoit deux d'un coup ou davantage, comme il arrive souvent, elles doivent aller ensemble, & les bêtes doubles, ou qui sont faites sur d'autres bêtes, doivent aller sur les coups suivans, en commençant toujours par les plus grosses. Lorsqu'il y a une bête qui va sur le jeu, les Joueurs ne mettent point de jetons pour le jeu, excepté celui qui mêle, qui met toujours un jeton devant lui ; & celui qui gagne le jeu lorsqu'il y a une bête double dessus, gagne outre la bête qui va, une fiche qu'il tire, & les jetons qui se trouvent, soit par les Donnes, ou autrement ; de même lorsqu'il fait la bête sur ces coups, on l'augmente de la fiche, & des autres jetons qu'il auroit pu gagner.

Celui qui joue, doit pour gagner faire trois mains, ou bien les deux premieres, c'est-à dire, être le premier à faire deux mains, autrement il feroit la bête ; quand on dit les deux premieres, on entend qu'aucun des autres Joueurs n'en fait trois, car s'il en faisoit trois, encore que celui qui fait jouer, eût fait les deux premieres, il feroit la bête.

Il arrive quelquefois qu'un des Joueurs faisant jouer, ayant ou croyant avoir assez beau jeu pour cela, n'empêche pas qu'un autre Joueur qui le suit ne puisse jouer s'il a un jeu assez beau pour pouvoir gagner contre tous, je dis contre tous, parce que pour être reçu à jouer de la sorte, il faut qu'il fasse *contre*, & il est de l'avantage de tous les Joueurs de faire perdre le contre, parce qu'il perd la bête double lorsqu'il perd, au lieu que celui qui a joué d'abord n'a fait qu'à l'ordinaire; remarquez qu'il faut avoir un très-beau jeu pour faire contre, & l'on n'est plus reçu à faire contre, dès qu'on a jetté une carte de son jeu sans le dire.

Il est de la prudence des Joueurs de jouer de sorte, à faire perdre celui qui fait jouer, en jouant de façon à le faire surcouper, ou en s'en allant à propos de ses bonnes cartes, comme des rois, des dames, &c. lorsque l'on n'a pas jeu à faire perdre; il faut cependant ne s'en défaire que lorsque l'on n'est point en danger de la vole, car en ce cas il faut garder tout ce qu'on croit pouvoir l'empêcher

Lorsqu'il est joué d'une couleur, on est obligé d'en jouer, si on a de la même couleur; sinon il faut la couper d'une Triomphe, & même d'une plus forte, en cas qu'on le puisse, que celui qui l'auroit de même déja coupée, autrement ce seroit faire une faute; mais si la carte à laquelle on a renoncé est coupée d'une Triomphe plus haute que celle qu'on a, on peut se défaire de telle carte de son jeu que l'on jugera le plus à propos pour l'avantage du jeu.

Quoique nous ayons expliqué le jeu d'une maniere assez claire, pour faire entendre de quelle façon on demande à jouer, cependant pour ne rien laisser de douteux, nous dirons que lorsque celui qui, premier à jouer, a vu son jeu, s'il a jeu à jouer, il dit je joue, ou sans rien dire, joue par

telle carte de son jeu que bon lui semble, & le reste du jeu se joue de la maniere dont on a déjà si souvent parlé, qui est que celui qui fait la levée, rejoue jusqu'à ce que le coup soit fini, où l'on voit par les levées que chacun a, si celui qui a fait jouer a gagné ou fait la bête.

Et si le premier en carte n'ayant pas beau jeu ne vouloit point jouer, il diroit, je passe; le second qui auroit vu son jeu, diroit suivant son jeu, ou je joue, ou je passe, & ainsi des autres; & si quelqu'un d'eux faisoit jouer, le premier en carte commenceroit à jouer par telle carte qu'il voudroit.

Remarquez que d'abord qu'on a dit je passe; on ne sçauroit y revenir pour jouer, de même lorsqu'on a dit je joue, pour passer.

Lorsque tous les Joueurs ont vu leur jeu, & que chacun a dit, passe, il dépend de chaque Joueur d'aller en Curieuse; c'est en mettant un jeton au jeu, faire retourner la carte qui est à fonds, & qui devient la Triomphe. La premiere tourne étant annullée, & celui ou ceux qui ont été en curieuse peuvent faire jouer à la couleur de la curieuse: comme la curieuse est égale pour tous les Joueurs, on doit l'admettre, étant d'ailleurs un agrément de ce jeu; mais on doit se contenter d'en tourner une.

On joue du reste le coup comme on l'auroit joué d'abord.

Nous avons dit au commencement de ce Traité que celui qui avoit le roi de triomphe, retireroit les jetons qui sont sur l'assiette, & qu'on apelle simplement le roi; il reste à dire que celui qui tourne un roi, tire ces jetons dessus l'assiette, comme s'il avoit le roi, pourvu toutefois en l'un & en l'autre cas que le jeu se joue; car autrement le jeu resteroit dans le même état.

La vole, comme nous avons déjà dit, tire, non-seulement tout ce qui est à l'assiette, mais

encore les bêtes qui ne vont pas sur le coup, & un jeton de chaque Joueur, de même celui qui fait la *dévole*; c'est-à-dire, qui faisant jouer ne fait point de levées, double tout ce qui est sur le jeu, fait autant de bêtes qu'il auroit pu en gagner, & donne à chaque Joueur un jeton.

Il reste à dire que pour faire jouer il faut avoir un jeu dont on puisse attendre trois mains, ou au moins deux mains bien assurées, qu'il faut en ce cas se hâter de faire, afin de les avoir premier; l'expérience aprendra dans peu de tems quels sont les jeux que l'on peut & doit jouer; les suivans sont de regles.

Dame, valet, & neuf de Triomphe & un roi.

Valet, as & dix de triomphe: une dame & valet d'une même couleur.

Roi & as, un roi & renonce.

Roi & dame de triomphe, sans renonce ou avec renonce.

Dame, dix & neuf, & un roi.

Roi, as & neuf, & semblables qu'on peut perdre, mais que l'on gagne ordinairement, lorsque l'on joue trois personnes seulement, & même quatre; on peut le jouer à moindre jeu.

Celui qui renonce fait la bête; celui qui donne mal, paye un jeton à chacun, & refait; lorsque le jeu de cartes est faux, le coup où il est trouvé faux, ne vaut pas; les précédens sont bons.

Voilà tout ce que l'on peut dire du jeu de la bête dont on trouvera toutes les regles expliquées dans ce Traité, & que l'on jouera avec plaisir si l'on s'y conforme.



LE JEU
DE LA MOUCHE.

LE jeu de la Mouche tient beaucoup de la Triomphe, par la maniere de jouer, & a quelque chose de l'Hombre par la maniere d'écarter, à la différence qu'à l'Hombre ceux qui ne font pas jouer écartent, lorsque celui qui fait jouer a fait son écart, au lieu qu'à la Mouche tous ceux qui prennent des cartes du talon sont censés jouer.

On ne voit gueres d'où ce jeu nous est venu, ni la raison pourquoi on l'a apelé de la sorte; mais comme ces connoissances ne sont point essentielles pour le sçavoir, nous passerons à ce qui regarde la maniere de le jouer, & nous en donnerons des regles qui pourront procurer du plaisir à ceux qui le joueront.

On joue à ce jeu depuis trois jusqu'à six: dans le premier cas il ne faut qu'un jeu de carte, comme au Piquet; plusieurs Joueurs même ôtent encore les Sept; & dans le second il est nécessaire que le jeu soit composé de toutes les petites cartes afin de fournir aux écarts qu'on est obligé d'y faire; enfin l'on doit à proportion qu'on est de Joueurs, laisser plus ou moins de cartes au jeu, afin qu'il y en ait toujours dans le talon (outre la carte tournée,) de quoi pouvoir donner au moins trois cartes à chaque Joueur, au cas que tous voulussent à la fois aller à l'écart.

On voit à qui fera, étant toujours un avantage de jouer premier, attendu que l'on joue par telle couleur qu'on veut: après donc que l'on a vu celui qui est à mêler, & pris chacun un certain nom-

tre de fiches ou jetons que l'on fait valoir plus ou moins, suivant que l'on veut perdre ou gagner.

Celui qui est à mêler donne à chaque Joueur, & prend également pour lui cinq cartes, qu'il donne par deux & trois, ou trois & deux, même par cinq à la fois : même les autres manieres sont plus honnêtes ; il retourne ensuite la carte de dessus le talon, qui est celle qui fait la Triomphe, & qu'il laisse retournée sur le tapis.

Le premier à jouer, après avoir vu son jeu, est le maître de s'y tenir ou de prendre une fois seulement tel nombre de cartes qu'il veut, jusqu'à cinq, & ainsi du second, après le premier, & des autres.

Observez que celui qui demande les cartes du talon est censé jouer, comme il a été déja dit, on peut aussi jouer sans prendre, lorsqu'on a assez beau jeu, sans aller à fonds, de même l'on ne peut point demander des cartes lorsqu'on a mauvais jeu, & qu'on ne veut pas jouer ; ce qui arrive quelquefois à un Joueur qui voit que devant lui il y en a qui se sont tenus à leurs cartes, sans en demander, apréhendant qu'ayant mauvais jeu, il ne leur en vienne encore un de même, & qu'étant par conséquent forcés de jouer, ils ne fassent la *Mouche*.

Celui qui jouant ne fait aucune levée, fait la *Mouche*, qui consiste en autant de marques qu'on est de Joueurs, & que celui qui mêle met seul, & ainsi chacun à son tour.

Lorsqu'il y a plusieurs *mouches* faites sur un même coup, comme il arrive souvent, sur-tout lorsqu'on est cinq ou six joueurs, elles vont toutes à la fois, à moins que l'on ne convienne de les faire aller séparément ; mais comme il s'ensuit que celui qui mêle met toujours la mouche qui fait le jeu, par conséquent celui qui fait la mouche la fait d'autant de marques qu'il en va sur le jeu.

Celui qui n'a point jeu à jouer, & n'a ni demandé des cartes du talon, ni joué sans prendre, met son jeu avec les écarts, ou dessous le talon, s'il n'y avoit point d'écart.

Celui qui veut jouer sans aller à fond, dit seulement, je m'y tiens, & il est censé jouer dès-lors.

Les cartes se jouent comme à la bête, & chaque main qu'on leve vaut un jeton à celui qui la fait, & qui tire le jeu: quand la mouche est double, il en tire deux, & trois quand elle est triple, & ainsi du reste.

Si les cinq cartes qu'on donne d'abord à un joueur sont toutes d'une même couleur, c'est-à-dire, cinq piques ou cinq trefles, & ainsi des autres, quoique ce ne soit point de la triomphe, celui qui les a gagne la mouche sans jouer, & c'est ce jeu que l'on apelle la *mouche*.

Si plusieurs Joueurs avoient ensemble la mouche, c'est-à-dire cinq cartes d'une même couleur, celui qui l'auroit de la couleur qui est triomphe, gagneroit par préférence aux autres, & autrement ce seroit celui qui auroit plus de points à la mouche; on compte l'as qui va immédiatement après le valet pour dix points, les figures pour dix, & les autres cartes les points qu'elles marquent, & si elles étoient égales en tout, la primauté gagneroit.

Celui qui a la *mouche* n'est pas obligé de dire, même quand on lui demanderoit s'il la sauve; mais si on lui demande, & qu'il dise oui ou non, il doit accuser juste.

Si après que celui qui a la mouche a dit: je m'y tiens, c'est-à-dire qu'il n'écarte point de cartes pour en reprendre d'autres, les autres joueurs, sans réflexion, vont leur train ordinaire.

Le premier, lorsqu'il est question de jouer, qui a la mouche montre ses cartes, leve tout ce qu'il y a au jeu, & gagne même toutes les mouches qui sont dues, & ceux qui n'ont pas mis leur jeu bas,

c'est à dire qui jouent, font une mouche chacun de ce qui va sur le jeu, sans pour cela qu'il soit besoin de jouer ; c'est pourquoi il est souvent de la prudence à ce jeu de demander à ceux qui se tiennent à leurs cartes, s'ils sauvent la mouche, & les observer alors ; car la joie qu'ils en ont le fait souvent connoître.

Celui qui a la mouche n'est pas obligé de le dire, comme nous l'avons déja dit ; mais il est même de l'avantage de celui qui s'est tênu à ses cartes, de laisser croire aux autres Joueurs qu'il peut l'avoir, c'est pourquoi il faut dans l'un & l'autre cas ne rien répondre, parce que comme nous avons déja remarqué, quand on répond, il faut accuser juste, & il est avantageux à ceux qui jouent d'être seuls, afin d'être moins exposés à faire la mouche ; si cependant un Joueur étoit bien assuré de son jeu, c'est-à-dire qu'il eût très-beau jeu, il pourroit sauver la mouche pour engager les autres à jouer, & faire faire par-là des mouches à ceux qui joueroient & ne feroient point de levées.

Celui qui renonce fait la mouche d'autant de jetons qu'elle est grosse sur le jeu, de même celui qui pouvant prendre sur une carte jouée, soit en mettant plus haut de la même couleur, soit en coupant ou surcoupant, ne le fait pas, fait aussi la mouche.

Qui seroit surpris tricher au jeu, ou reprendre des cartes pour accommoder son jeu, feroit la mouche, & ne joueroit plus.

Celui qui donne mal remêle, n'y ayant pas d'autre peine pour cela ; lorsque le jeu est faux, il ne vaut rien pour le coup ; mais les précédens sont bons.

On ne remêle pas pour une carte tournée, à cause des écarts ; voilà comme on joue ce jeu, qui pourra faire plaisir s'il est joué de cette maniere.

O 5

LE JEU DU PAMPHILE.

LE jeu du Pamphile ne differe de celui de la Mouche qu'en ce que le Pamphile, qui est ordinairement le valet de trefle est l'atout supérieur en toutes couleurs, & emporte le roi. Celui qui l'a dans son jeu, reçoit de chaque Joueur un jeton ou plus, selon le jeu que l'on joue; & pour lui éviter la peine de le demander, celui qui mêle est obligé de le mettre pour tous les autres, & ainsi chacun à son tour.

Si celui qui fait, en retournant la carte de dessus le talon, tourne le Pamphile, il lui est libre alors de le mettre en la couleur dont il a le plus dans son jeu.

Si dans les cinq cartes qu'on donne aux Joueurs, un d'eux se trouvoit avoir avec Pamphile dans son jeu quatre cœurs ou quatre piques, & ainsi des autres, & que la triomphe fût en l'une de ces couleurs, il ne seroit pas censé avoir le lenturlu ou la mouche, etant absolument nécessaire d'avoir cinq piques ou cinq cœurs, & ainsi des autres, à moins que ce ne fût une convention faite entre les Joueurs avant d'entrer au jeu. Comme les regles de ce jeu sont les mêmes que celles du précédent, nous nous contentons d'y renvoyer.

LE JEU
DE L'HOMME D'AUVERGNE.

CE jeu a un grand raport à la triomphe : on peut jouer depuis deux jusqu'à six l'homme d'auvergne, & le jeu de cartes dont on se sert, est

au nombre de trente-deux ; mais si l'on ne joue que deux ou trois, il ne sera que de vingt-huit, parce qu'on levera les sept ; les cartes valent leur valeur ordinaire, c'est-à-dire roi, dame, valet, as, dix, neuf, huit & sept, lorsque les sept y sont.

Après que l'on a vu à qui sera, celui qui est à mêler mêle, & après avoir fait couper le Joueur de sa gauche, il donne à chaque Joueur cinq cartes par deux & trois, & en prend autant pour lui, après quoi il tourne, & la carte tournée fait la triomphe ; alors chacun voit dans son jeu pour jouer de même qu'à la bête, & lorsque personne n'a pas assez beau jeu, on dit : *passe*, ils peuvent se réjouir en ce cas, c'est-à-dire, tourner la carte de dessous, qui sera la triomphe à la place de la premiere carte tournée, on pourra en tourner jusqu'à trois, & si les deux premieres n'ont accommodé aucun des Joueurs, celui qui joue doit faire pour gagner trois levées, ou bien les deux premieres, si elles sont partagées.

L'on verra plus clairement par les regles ci-après la maniere dont on doit jouer ce jeu, dont la partie est ordinairement à sept jeux, mais qu'on pourroit pourtant faire ou plus courte, ou plus longue.

REGLES DU JEU DE L'HOMME D'AUVERGNE.

I. LOrsque le jeu de carte est faux on refait, & les coups précédens sont bons, & même celui où on l'auroit reconnu faux, si le coup étoit entiérement fini de jouer.

II. Celui qui donne mal perd un jeu, & remêle.

III. Lorsque celui qui mêle trouve une ou plusieurs cartes tournées, on refait le jeu.

IV. Celui qui tourne le roi de triomphe en faisant la triomphe, c'est-à-dire en tournant la carte de dessus, ou de dessous le talon, gagne un jeu pour chaque roi qu'il tourne.

O 6

Celui qui a en main le roi de la couleur qui retourne, gagne un jeu pour ce roi, & il en gagneroit encore autant qu'il auroit d'autres rois avec celui d'atout.

VI. Celui qui joue avant son tour perd un jeu au profit du jeu.

VII. Celui qui renonce perd la partie, c'est-à-dire qu'il ne peut plus y prétendre.

VIII. Celui qui fait jouer & perd le jeu, est démarqué d'une marque au profit de celui qui gagne.

IX. Celui qui a en main le roi de la couleur tournée en dessous le talon, & qui fait la triomphe, a le même droit que celui qui l'a de la premiere carte tournée, c'est-à-dire, qu'il marque un jeu pour son roi, & un pour chaque roi qu'il auroit encore, pourvu néanmoins qu'il n'eût pas eu déja dans son jeu le roi de triomphe, pour lequel il auroit marqué.

X. S'il arrive que quelque Joueur, après s'être réjoui, vienne à perdre en jouant son jeu le roi de la triomphe précédente, parce qu'on le lui couperoit, ou autrement, celui qui feroit la levée où le roi feroit, gagneroit une marque sur celui à qui feroit le roi coupé, & ainsi des autres rois pour lesquels on gagne des marques.

Ce jeu est assez facile, pour que si l'on veut faire attention à ce que nous en avons dit, l'on puisse le jouer avec satisfaction, ne demandant pas d'ailleurs une étude comme bien d'autres jeux dont nous avons donné les regles.

LE JEU DE LA FERME.

QUoique ce jeu soit ancien, il ne laisse pas d'être joué en beaucoup de Provinces; c'est effectivement un jeu de compagnie; puisqu'il en est plus beau lorsqu'il y a plus de Joueurs : on joue jusqu'à dix ou douze à ce jeu. Le jeu de carte est composé de toutes les menues; on en ôte cependant les huit, parce que s'ils y étoient, le nombre de seize arriveroit trop souvent, & l'on déposséderoit trop-tôt le fermier, de même on ne laisse que le six de cœur, levant les trois autres six, parce qu'il seroit trop aisé de gagner à cause de chaque figure qui vaut six, & des dix. *Le six de cœur* est apellé par excellence *le brillant*.

Vous remarquerez que celui qui fait seize par le moyen du six de cœur, gagne par préférence à tout autre à cartes égales; car celui qui gagneroit en deux cartes, gagneroit au préjudice de celui qui gagne avec trois cartes; par exemple, un neuf & un sept gagneroit sur un sept, un six & un trois; mais lorsque le nombre de cartes est égal, celui qui a la prime gagne, à moins que comme nous avons déja dit, on ne fît les seize à cartes égales par le six de cœur, qui gagne sur la primauté.

Le fermier est l'un des Joueurs qui prend la ferme au plus haut prix, soit à dix à quinze & à vingt sols, & ainsi plus haut ou plus bas, selon que l'on fait valoir les jetons.

L'argent convenu pour la ferme est d'abord mis à part, & celui qui dépossede le fermier le gagne.

Celui qui est le fermier mêle toujours après avoir fait couper le Joueur de sa gauche; il donne à

chacun des Joueurs une carte du dessus du jeu ; ensuite il en donne du dessous du talon à qui en demande en commençant également par sa droite, & chacun à son tour une carte après l'autre, autant que chacun en desire. Il est libre à celui qui a un certain nombre de points, & qui craint de passer le nombre de seize, de s'y tenir & de ne point prendre de cartes ; on ne paye en ce cas rien au fermier ; celui qui ayant pris une seconde carte passe le nombre de seize qui est le nombre qu'il faut pour faire déposséder le fermier, lui paie autant de jetons, qu'il le surpasse de points ; par exemple, si ayant un neuf en main, il lui arrive un dix il payera trois jetons au fermier, parce que dix neuf qu'il a, surpasse seize de trois points, & ainsi des autres à mesure.

A l'égard de la valeur des cartes, elles valent tout ce qu'elles sont marquées, l'as pour un point, & ainsi des autres, & chaque figure pour dix.

Lorsqu'on a un point aprochant de seize, il est bon de s'y tenir pour deux raisons, la premiere, que l'on ne risque pas de payer au Fermier ; & la seconde, que l'on peut gagner le jeton que chacun a mis au jeu, & que celui qui a le point le plus près de seize au-dessous, gagne, lorsqu'il n'y a personne qui dépossède le fermier ; car celui qui dépossède le fermier, gagne non-seulement le prix de la ferme, mais encore les jetons que chacun a mis au jeu.

Celui qui a dépossédé le fermier, devient fermier lui-même, à moins que l'on ne soit convenu qu'on le sera toujours, ou chacun le sera à son tour ; auquel cas celui qui doit être fermier prend les cartes & donne à chaque Joueur, comme nous l'avons déja dit.

Observez que chaque fermier doit mettre en lieu de sûreté le prix convenu pour la ferme, que celui qui dépossède, gagne.

Il en eſt indemniſé au moyen des jetons que chaque Joueur lui donne de ſurplus de ſeize points.

Remarquez qu'il eſt libre à un Joueur de demander au banquier tant de cartes qu'il veut ; il ne le peut qu'à ſon tour, & l'un après l'autre.

Lorſqu'il y a deux points égaux pour tirer le jeu, celui qui a la primauté le gagne. Il y a une autre maniere de jouer la ferme qui eſt moins en uſage, mais qui n'eſt pas moins rejouiſſante.

Autre maniere de jouer la Ferme.

ON joue avec le même jeu de carte, mais l'on revoit à qui fera, & à cette maniere de jouer, celui qui tient les cartes prend pour lui comme pour les autres une & pluſieurs cartes à ſon tour, s'il le juge convenable pour parvenir au nombre de ſeize ; il n'y a rien autrement qui compoſe la ferme, qui ſe forme par les jetons, que ceux qui paſſent ſeize, paient à la ferme, au lieu que c'eſt au fermier, lorſqu'il y en a un, & ainſi celui qui gagne la ferme, gagne tous ces jetons ramaſſés, & le jeton que chacun a mis au jeu, & que celui qui a le point le plus près de ſeize, au-deſſous, gagne lorſque perſonne ne gagne la ferme, en obſervant toujours que lorſque le point eſt égal, celui qui a la primauté l'emporte : chacun fait à ſon tour, il y a beaucoup plus d'égalité à cette maniere de jouer ; on n'y prendra même pas moins de plaiſir.

Il n'y a point d'autre regle à ce jeu, qui ne demande point d'ailleurs ni une grande attention, ni un ſilence régulier, comme la plûpart des autres jeux de cartes.



LE JEU DU HOC.

CE jeu a deux noms, sçavoir le Hoc Mazarin & le Hoc de Lyon ; il se joue différemment ; mais comme le premier est plus en usage que l'autre, on se contentera d'en parler.

Le Hoc Mazarin se joue à deux ou trois personnes ; dans le premier cas on donne quinze cartes à chacun, & dans le second, douze : le jeu est composé de toutes les petites.

Le roi leve la dame, & ainsi des autres, suivant l'ordre naturel des cartes.

Ce jeu est une espece d'ambigu, puisqu'il est mêlé de piquet, du berlan & de la séquence, apellé ainsi, parce qu'il y a six cartes qui sont *Hoc*.

Les priviléges des cartes qui sont *Hoc*, est qu'elles sont assurées à celui qui les joue, & qu'il peut s'en servir pour telles cartes que bon lui semble.

Les *Hocs* sont les quatres rois, la dame de pique & le valet de carreau, chacune de ces cartes vaut un jeton à celui qui la jette.

Après avoir réglé le tems que l'on veut jouer, mis trois jetons au jeu que l'on fait valoir ce que l'on veut, & dont l'un est pour le point ; le second, pour la séquence, & le troisieme pour le Tricon, que Mesdames les Prudes apellent Fredon ou Triolet, on voit à qui fera & celui qui doit faire ayant mêlé & fait couper à sa gauche ; distribue le nombre de cartes que nous avons dit ci-devant.

Le premier commence par accuser le point, ou à dire passe, s'il voit qu'il est petit, ou à renvier, s'il l'a haut ; s'il passe & que les autres renvient, en disant deux, trois ou quatre au point, il y peut revenir ; on ne peut renvier sur celui qui

renvie jusqu'à vingt jetons au-dessus, & ainsi de ceux qui suivent en montant toujours de vingt; l'on peut de moins si l'on veut, & si celui qui gagne le point, le leve avec tous les renvis, sans que les deux autres soient obligés de lui rien donner.

Cela fait on accuse la séquence, ou bien on dit passe pour y revenir, si on le juge à propos; au cas que les autres renvient de leur séquence, & pour lors le premier qui a passé, peut en être.

Quand il n'y a point de renvi, & que le jeu est simple, celui qui gagne de la séquence, tire un jeton de chaque Joueur pour chaque séquence simple, qu'il a en main; la premiere, qui vaut, fait valoir les moindres à celui qui l'a; de la séquence on passe au tricon qu'on renvie de même que le point.

Le point est, comme il a été déja dit, plusieurs cartes d'une même couleur; celui qui en a davantage, gagne le point, & lorsque le nombre de cartes est égal, celui qui a le plus haut point, gagne: l'as vaut un point, & les figures dix, les autres ce qu'elles sont marquées.

La séquence c'est trois cartes d'une même couleur qui se suivent; la séquence de quatre cartes vaut mieux que celle de trois, celle de cinq que celle de quatre, & ainsi des autres; & lorsque le nombre des cartes est égal, celui qui a la plus haute séquence, gagne: dame, valet & dix est la plus forte séquence simple, & la derniere est as, deux & trois.

Le tricon est trois as, trois deux, & ainsi des autres cartes, en montant jusques aux dames.

Mais si par hazard l'on passe du point de la séquence & du tricon, & que par conséquent on ne tire rien, ou double l'enjeu pour le coup suivant, & celui qui gagne, gagne double, encore qu'il ait son jeu simple, & tire outre cela un jeton de chaque Joueur.

Lorsqu'on a séquence ou tierce de roi, quoique l'enjeu ne soit que simple, on en paie deux à celui qui gagne ; on en donne autant à celui qui gagne une séquence simple, lorsqu'il a en main une séquence de quatre cartes, c'est-à-dire, une quatrieme de quelque carte que ce puisse être jusqu'au valet.

Si le jeu est double, on en paie chacun quatre.

On donne trois jetons pour la quatrieme de roi, quoique le jeu ne soit que simple, & six quand il est double.

On donne trois jetons à celui qui gagne la séquence avec une quinte, c'est-à-dire, cinq cartes de suite, & six lorsque le jeu est double.

Celui qui a une quinte de séquence du roi, quoique l'enjeu ne soit que simple, gagne de chaque Joueur quatre jetons, & huit si le jeu est double, on ne paie pas davantage pour les sixiemes, &c.

Lorsque le jeu est simple, celui qui gagne le tricon tire deux jetons de chaque Joueur, & lorsqu'il est double, quatre.

On en paie quatre pour trois rois, lorsque le jeu est simple, & autant pour quatre dames, quatre valets, &c. Et l'on double lorsque le jeu est double. Quatre rois au jeu simple en valent huit, & au jeu double, seize : bien entendu qu'on ne paie les jetons qu'à celui qui gagne, lequel au moyen d'une séquence haute, peut en faire passer des inférieures, comme il a été déja dit, & de même au moyen du plus haut tricon, s'en fait payer des moindres qu'il auroit au jeu ordinaire.

Il est permis de revenir au tricon, comme au point & à la séquence.

Après avoir parlé des rétributions & avantages qu'on peut tirer des points, séquences & tricons, lorsqu'on les gagne, & expliqué l'avantage & privilége des cartes qui font hoc, il reste à apprendre la maniere dont les cartes doivent être jouées. La voici,

Par exemple, supposé que le premier des trois Joueurs ait en main un, deux, trois, quatre ou autres cartes, ainsi de suite, quoiqu'elles ne soient point de la même couleur, & que les deux autres n'ayent pas de quoi mettre au-dessus de la carte où il s'arrête, la derniere carte qu'il a jettée, lui est *Hoc*, & lui vaut un jeton de chaque Joueur, & il recommence par les plus basses, parce qu'il y a plus d'espérance de rentrer par les hautes; & si par exemple il joue l'as, il dira un, & s'il n'a pas le deux, il dira sans deux; celui qui le suit, & qui aura un deux, le jettera, & dira deux, trois, quatre, & ainsi des autres, jusqu'à ce qu'il manque de la carte suivante qu'il dira, par exemple, sept sans huit, & ainsi des autres; & lorsque les autres Joueurs n'ont pas la carte qui manque à celui qui joue, la derniére carte qu'il a jettée lui est Hoc, & lui vaut un jeton de chaque Joueur; il en est de même de toutes les autres, comme celles dont on vient de parler; & lorsque le Joueur suivant celui qui dit, par exemple, quatre sans cinq, n'ayant point de cinq, a un Hoc, il peut l'employer pour le cinq, comme il a été dit, les Hoc valant ce qu'on veut qu'ils valent; & alors il commence à jouer par telle carte qu'il juge plus avantageuse à son jeu, & il gagne un jeton de chaque Joueur pour le Hoc qu'il a joué.

Il faut, autant qu'on le peut, chercher le moyen de se défaire de ses cartes à ce jeu, puisqu'on paye deux jetons pour chaque carte qui reste en main depuis dix jusqu'à douze, & un pour chaque carte au dessous de dix. Si cependant il n'en reste qu'une, on payeroit six jetons pour cette seule carte, & quatre jetons pour deux.

Celui qui a cartes blanches, c'est-à-dire, n'a point de figures dans son jeu, gagne pour cela dix jettons de chaque Joueur.

Mais s'il se trouvoit que deux des Joueurs eus-

sent les cartes blanches, le tiers ne payeroit rien ni à l'un ni à l'autre.

Celui qui par mégarde, en jettant par exemple, un quatre, diroit quatre sans cinq, & qui cependant auroit un cinq dans son jeu, payeroit à cause de cette méprise cinq jetons à chaque Joueur s'ils le découvroient.

Celui qui accuse moins de points qu'il n'en a, ne peut y revenir; ainsi, s'il perd le point par-là, c'est tant-pis pour lui.

Ce jeu sera fort divertissant, s'il est joué de cette façon; il seroit inutile d'en donner les régles séparément, puisque les régles qui lui peuvent être particulieres sont détaillées ci-devant; & que les générales lui sont communes avec toutes sortes de jeux de cartes.

LE JEU DU POQUE.

LE jeu du Poque a beaucoup de raport au Hoc; on y joue depuis trois personnes jusqu'à six; les cartes sont au nombre de trente-six, lorsque l'on est six; mais si l'on n'étoit que trois ou quatre, on en ôteroit les six, & le jeu ne seroit que de trente-deux.

Après avoir vu à qui fera, celui qui doit mêler, ayant fait couper à sa gauche, donne à chacun des Joueurs cinq cartes par deux & trois.

Il y a de l'avantage d'avoir la main; pour la commodité des Joueurs, ils doivent prendre chacun une prise ou enjeu, qui est ordinairement de vingt jetons, & quatre fiches, qui valent cinq jetons chacune, & dont on met la valeur si haut & si bas que l'on veut.

On a six poques; c'est à dire, six manieres de petits cassetins de la grandeur d'une carte, & fort

bas de bord ; on lès met sur la table tout de suite l'un contre l'autre, & chacun de ces poques ou caffetins a son nom écrit ; l'un est marqué as, l'autre roi ; un autre dame, l'autre valet ; un autre dix & neuf, & enfin le sixiéme est marqué le poque ; on met d'abord un jetton dans chaque poque, & puis celui qui a mêlé ayant distribué les cartes, comme il a été dit, en tourne une sur le talon ; & si c'est une de celles qui sont marquées sur les poques, comme par exemple, s'il tourne un as, un roi, une dame, un valet ou dix, il tirera les jettons qui sont dans le poque marqué de la carte tournée.

Après cela chacun voit son jeu, & examine s'il n'a point poque ; c'est-à-dire, s'il n'a point deux trois ou quatre as, & ainsi des autres cartes au-dessous, les as étant les premieres cartes du jeu.

Celui qui est à parler, doit dire pour lever le poque, je poque d'un jeton, de deux, ou davantage s'il veut, & si ceux qui le suivent l'ont aussi, ils peuvent tenir au prix où est porté le poque, ou bien renvier de ce qu'ils veulent, ou l'abandonner sans vouloir hazarder de perdre le renvi qu'il faudroit payer s'ils perdoient.

Après que les renvis ont été faits, chacun dit quel est son poque & le met bas, & celui qui a le plus haut, gagne, non-seulement ce qui est dans le poque, mais encore tous les renvis qui ont été faits. Quand quelqu'un des Joueurs dit, je poque de tant, & que personne ne répond rien là-dessus, soit qu'on n'ait pas poque ou qu'on l'ait trop-bas, le Joueur qui a parlé le premier, leve le poque, sans être obligé de montrer son jeu.

Le poque de retour, c'est-à-dire, deux sept en main, & un qui retourne, vaut mieux que les deux as en main, & ainsi des autres cartes ; à plus forte raison le poque de trois cartes emporteroit celui de deux, & celui de quatre, celui de trois ; encore que le poque de moins de cartes fût de beau-

coup supérieur par la valeur des cartes.

Lorsque le poque est levé, on voit dans son jeu si l'on n'a point l'as, le roi, la dame, le valet, ou le dix de la couleur de la carte qui tourne; celui des Joueurs qui a l'un ou l'autre, ou plusieurs, leve les poques marqués aux cartes qu'il en a, & ceux qui ne sont pas levés restent pour le coup suivant. Venons maintenant à la maniere de jouer les cartes.

Il faut observer que pour bien jouer les cartes au poque, on doit toujours s'en aller de ses plus basses, parce qu'il arrive souvent que ne pouvant rentrer au jeu, elles resteroient en main, ce qui seroit préjudiciable, attendu que celui qui se trouve le plus de cartes, quand un des Joueurs s'en est défait entierement, celui-là, dis-je, est obligé de donner autant de jetons à chacun qu'il se trouve de cartes dans la main.

Il est prudent aussi de se défaire des as d'abord qu'on le peut; on doit les jouer avant tous les autres, puisqu'on ne risque pas pour cela de perdre la primauté à cause qu'on ne sçauroit mettre de cartes par-dessus, & ensuite jouer les cartes autant de suite qu'on peut, comme par exemple, sept, huit, neuf, &c. ou autres.

Suposé donc qu'on commence à jouer par un sept, on dira sept huit si on en a le huit de la même couleur; autrement il faudra dire sept sans huit; & celui qui a le huit de cette même couleur, le joue & continue de jouer le neuf de la même couleur s'il l'a; & autrement, il dit sans neuf, & ainsi des autres: & si tous les Joueurs se trouvent sans avoir ladite carte qu'on a apellée, celui qui a parlé le premier, joue la carte de son jeu qu'il veut, & la nomme de la même maniere; cela s'observe de la sorte jusqu'à ce qu'un des Joueurs se soit défait de toutes ses cartes, & celui qui s'en est défait le premier, tire un jeton de chaque carte que les Joueurs ont en main, lorsqu'il a fini, sans que ce-

le empêche que celui qui en a davantage, paie à chaque Joueur autant de jetons qu'il a de cartes en main.

Ce jeu sera assez amusant si l'on se conforme aux regles qu'on a données ci-devant ; il est même de commerce, & ne demande pas une fort grande aplication, puisque le jeu de chacun se fait sans qu'il y pense par les cartes qui sont jouées. Il est bon, lorsqu'on est premier d'avoir plusieurs cartes d'une couleur, & toujours d'avoir des cartes hautes, étant de beaucoup plus aisé de s'en défaire.

LE JEU DU ROMESTECQ.

LE Romestecq qui est un jeu assez difficile, tire l'Etimologie de son nom de *Rome*, qui est un terme du jeu, & *Stecq* qui en est un autre.

Les cartes avec lesquelles on joue ce jeu, sont au nombre de trente-six ; c'est-à-dire, depuis les rois jusqu'aux six.

On peut jouer à ce jeu, deux, quatre ou six personnes ; quand c'est à quatre ou à six, on voit à qui sera ensemble, & si l'on est six ; le Joueur du milieu prend les cartes, & les donne à couper à celui du milieu de l'autre côté pour voir à qui fera ; celui qui tire la plus haute carte peut faire ou ordonner à l'autre de mêler ; il y en a qui prétendent que c'est un avantage de faire quand on joue six, & si l'on ne joue que quatre personnes, celui qui coupe la plus belle carte, donne ; car il y a pour lors beaucoup d'avantage pour celui qui joue le premier, ce qui arrive en ce cas, puisque celui qui est à la droite de celui qui mêle, est son compagnon avec lequel il se communique le jeu.

Celui qui ne fait point, marque ordinairement le jeu, & pour cela il prend des jettons dont il marque le nombre de points dont l'on est convenu; au défaut de jetons, on se sert d'une plume ou crayon.

La partie est ordinairement de trente-six points, lorsqu'on joue six, & à deux ou quarre Joueurs, elle est de vingt-un, quoique cela dépende de la volonté de ceux qui jouent, de même que de fixer la valeur de la partie.

Celui qui doit mêler, après avoir fait couper à sa gauche donne à chaque Joueur cinq cartes par deux fois deux & puis une, ou bien par trois & deux; n'importe, pourvu qu'il observe de donner de la même maniere pendant tout le courant de la Partie; il n'y a point de triomphe à ce jeu, & le talon reste sur la table sans qu'on y touche.

Il faut observer que l'as est la premiere carte du jeu, levant le roi; le reste des cartes suit sa valeur ordinaire; mais pour qu'une carte supérieure enleve une inférieure, il faut qu'elle soit de la même couleur, car autrement l'inférieure jettée la premiere leve la supérieure en une autre couleur.

Mais avant que de passer outre, comme il y a des termes en ce jeu, qu'il est bon de sçavoir pour en avoir une parfaite intelligence, il faut en donner l'explication: la voici.

Il y a le *Virlicque*, le *Double Ningre*, le *Triche*, le *Village*, la *Double-Rome*, la *Rome* & le *Sitcq*.

On apelle *Virlicque*, lorsqu'il arrive en main à un Joueur quatre as, quatre rois, ou quatre de quelqu'autre point que ce soit, en observant que le plus haut emporte le plus bas, & celui qui l'a, gagne la partie.

Le *Double Ningre*, c'est deux as avec deux rois, ou deux as avec deux dix, & ainsi des autres quatre cartes de deux façons arrivées dans une même main; il vaut trois points en main quand on ne le

gruge

gruge pas : c'eſt-à-dire, ſi la partie adverſe ne le lévé pas.

Le *Triche*, ſont trois as, trois rois, ou autres cartes au-deſſous arrivées dans la même main ; ſi le triche eſt d'as ou de rois, & qu'on l'ait en main, il vaut trois, s'il n'eſt point grugé.

Les deux dames & deux valets d'une même couleur ſont apellés le *Village*, de même, deux dix, & deux neuf de même couleur ; c'eſt à-dire, que s'il y a une dame de pique & une de carreau, il faudra que les valets ſoient de pareille couleur, & ainſi des neuf & des dix, & autres cartes inférieures, & le village vaut deux points à celui qui l'a en main.

Double Rome, eſt lorſque l'on a deux as, ou deux rois en main, elle vaut deux points ; & lorſque les as ou rois ne ſont point grugés, elle en vaut quatre.

La *Rome*, ce ſont deux valets, deux dix, ou deux neuf, ou deux autres cartes d'une même eſpece, & elle vaut un point à celui qui l'a.

Le *Stecq* eſt une marque qu'on efface pour celui qui fait la derniere levée.

Il faut remarquer que quelque carte qu'on joue, & dont les termes de Rome-Stecq ſont compoſés, doit être nommée par ſon nom propre au jeu, par exemple, il faut toujours en jouant une des pieces dire, double ningre, piece de ningre, & en jouant une de la double rome, piece de double rome, & ainſi de la rome ; de même piece de triche & de village, & ainſi des autres ; car autrement celui qui auroit effacé ſans l'avoir dit, perdroit la partie, pour avoir manqué ſeulement de le dire.

Ainſi en jettant les deux dames & les deux valets qui ſont le village, il faudra dire, piece de village, &c.

Regles du Romestecq.

I. CElui qui en donnant les cartes en retourne une de celles de sa partie adverse, est marqué de trois jetons de sa partie ; mais si la carte est pour lui ou pour son compagnon, on ne lui marque rien.

II. S'il se trouve des cartes retournées dans le jeu, & que les Joueurs viennent à s'en apercevoir, on marquera trois jetons pour celui qui fait.

III. Qui manque à donner de la même maniere qu'il a commencé, est marqué de trois jetons par sa partie, & le coup se joue.

IV. Celui qui donne six cartes au lieu de cinq, est marqué de trois jetons, & ôtera au hazard une de ces cartes qu'il mettra dans le talon, puis continuera à donner comme auparavant.

V. Qui joue devant son tour, releve sa carte & est marqué de trois jetons.

VI. Celui qui renonce à la couleur qu'on lui jette, & dont il pourroit fournir, perd la partie.

VII. Celui qui compteroit, ou double ningre, ou autres avantages du Jeu, & ne les auroit pas, perdroit la partie, si quelque Joueur s'en apercevoit.

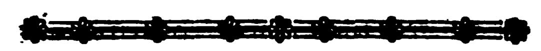
VIII. Qui joue avec six cartes, ou au-dessus, perd la partie.

IX. Qui se démarqueroit d'un jeton de plus qu'il ne feroit, perdroit la partie.

X. Celui qui par inadvertance, ou autrement, accuseroit trois marques qu'il n'auroit pas, perdroit la partie.

Voilà à peu près les regles de ce Jeu, qui sont fort sévéres à cause que la mauvaise foi peut y avoir place ; cette sévérité le rend fort pénible, & en fait une étude pour tous les Joueurs, sans

qu'il y ait pour cela une grande ſcience ; l'uſage aprendra ce qui n'a pas été dit, ce qui en a été dit étant ſuffiſant pour lever les difficultés qui peuvent naître.



LE JEU DE LA SIZETTE.

LE jeu de la Sizette qui eſt très-peu connu à Paris, eſt cependant un des jeux de cartes des plus amuſans, il demande avec une grande tranquillité beaucoup d'attention.

L'on joue ſix perſonnes à ce jeu, ce qui lui a fait donner le nom de Sizette ; l'on joue trois contre trois, placés alternativement ; c'eſt-à-dire, qu'il faut qu'il n'y ait pas deux Joueurs d'un même parti, l'un près de l'autre.

Le jeu de cartes avec lequel on joue, eſt de trente-ſix cartes, depuis le roi qui en eſt la premiere, & le ſix qui en eſt la derniere.

Comme il eſt avantageux d'être premier à jouer, l'on voit à qui ſera, celui qui tire la plus haute carte commande à celui de ſa droite de mêler.

Celui qui doit mêler après avoir bien battu les cartes, & fait couper celui qui eſt à ſa gauche, donne à chaque Joueur, en commençant par ſa droite, ſix cartes par deux fois trois, & non autrement, & tourne la derniere carte qui eſt celle qui fait la triomphe : après quoi ceux qui ont la main ; c'eſt-à-dire, qui ſont premiers à jouer, examinent bien leur jeu, & l'un des trois doit le gouverner ; il eſt permis à chacun de dire ſon ſentiment : celui donc qui gouverne le jeu, demande à chacun ce qu'il a, & après qu'il eſt informé de

leur jeu, il fait jouer celui qui eſt à jouer premier par telle carte qu'il veut.

Lorſque le premier a jetté la carte qu'il joue ; ceux du parti contraire qui n'ont encore rien dit du jeu, ſe demandent l'un à l'autre le jeu qu'ils ont, ou ils le diſent à celui qui prend le gouvernement du jeu, & après qu'ils ont convenu de leur jeu, celui qui eſt à jouer fournit de la couleur jouée, s'il en a, ainſi des autres, ou coupe, s'il eſt à propos, & qu'il n'en ait pas : celui qui n'a pas de la couleur jouée, n'eſt pas obligé à couper, encore qu'il le puiſſe ſoit que la levée ſoit à ſes amis ſoit à ſes ennemis, & ceux-là gagnent le jeu qui font plutôt trois levées ou le gagnent double, lorſqu'on les fait toutes ſix.

Ce jeu demande, comme nous l'avons dit, une grande attention, particuliérement à ceux qui gouvernent le jeu ; il ſuffit qu'il y ait de chaque côté un habile Joueur, pour que la partie ſoit égale.

L'habileté du Joueur conſiſte à ce jeu de ſçavoir le jeu que ſes amis ont ſans le trop faire expliquer, & de ſçavoir ce que chacun des adverſaires a, par la déclaration qu'il en a faite ; cela regarde ceux qui gouvernent, & à l'égard des Joueurs qui ne font que déclarer leur jeu, ils doivent ne dire de leur jeu que ce qui eſt néceſſaire, & ſuivant que celui qui gouverne leur demande, afin de le cacher aux adverſaires & ne pas expliquer les renonces que l'on peut avoir, ſans y être engagé par celui qui gouverne, & qui ne doit faire découvrir le jeu qu'à propos ; l'expérience & un long uſage de ce jeu rendra habiles ceux qui y joueront, & ils y trouveront beaucoup de plaiſir, s'ils le jouent avec la tranquillité que ce jeu demande, mais pour prévenir les incidens qui pourroient ſurvenir, on ſe conformera aux regles ſuivantes.

REGLES DU JEU DE LA SIZETTE.

I. LOrſque le Jeu de cartes eſt faux, le coup ne vaut pas, mais les précédens ſont bons.

II. S'il y a une carte tournée, l'on remêle.

III. Celui qui donne mal perd un jeu.

IV. Celui qui au lieu de tourner la carte de deſſous & qui doit faire la triomphe, la joint à ſes cartes, perd un jeu & remêle,

V. Celui qui en donnant les cartes tourne une ou pluſieurs cartes de l'un des adverſaires, perd un jeu & remêle.

VI. Celui qui renonce perd deux jeux, & le jeu de renonce ne ſe joue pas, & l'on continue à mêler comme ſi le jeu avoit été joué.

VII. Celui qui ne force pas, ou ne coupe pas une couleur dont il n'a point & qu'il pourroit couper, ne fait pas faute, encore que la levée ſoit à ſes adverſaires, & qu'il ſoit le dernier à jouer.

VIII. D'abord que la carte eſt lâchée ſur le tapis, elle eſt cenſée jouée.

IX. Lorſque deux Joueurs ont leur jeu étalé ſur la table, il faut néceſſairement que le troiſieme étale auſſi le ſien, pendant que le coup ſe joue.

X. L'on ne ſçauroit changer de place pendant une partie, ni même pendant pluſieurs parties liées.

XI. L'on ne peut point faire couper que par celui qui eſt à la gauche de celui qui mêle.

XII. Celui qui donneroit, ſans que ce fût à ſon tour, s'il avoit tourné, le coup ſeroit bon & l'on continueroit par ſa droite ; mais s'il n'avoit pas tourné, il ſeroit à tems d'en revenir & de faire mêler celui qui le devroit de droit.

XIII. On ne peut donner les cartes que par trois.

XIV. Celui qui a joué avant ſon rang, ne peut

point reprendre sa carte, à moins qu'il n'ait pas joué de la couleur jouée dont il peut fournir, auquel cas il perd un jeu, & le jeu se joue.

XV. Ceux qui quittent la partie avant qu'elle soit finie, la perdent.

XVI. Celui des Joueurs qui tourneroit une ou plusieurs levées des adversaires, perdroit un jeu.

Ce Jeu est un des plus rigides que l'on joue, puisque la moindre faute est punie sévérement; on a jugé à propos de faire ces regles de la sorte, afin d'obliger chaque Joueur à avoir l'attention que ce jeu demande, par la crainte de faire des fautes.

Vous observerez, que si l'un des trois Joueurs fait une faute, tous les Joueurs du même parti la suportent.

Observez encore que lorsque ceux qui font des fautes, n'ont pas de points à démarquer pour les fautes faites, les adversaires les marquent en leur faveur.

LE JEU

DE L'EMPRUNT.

CE Jeu a beaucoup de raport au Hoc; mais comme il y a quelque différence dans la maniere de le jouer, on dira seulement en quoi il différe: on l'a nommé le Jeu de l'Emprunt, parce qu'on n'y fait qu'emprunter: après être convenu de ce qu'on veut jouer à la partie, comme au Hoc, & vu à qui à mêler, celui qui doit mêler donne à couper à sa gauche, & donne à chacun le nombre de cartes qu'il lui faut, & qui est, lorsque l'on joue six personnes, de huit cartes chacun; lorsque l'on n'est que cinq, dix chacun; & si l'on n'est que

quatre, chacun aura également dix cartes; mais on levera les deux dernieres especes de cartes, comme sont les as & les deux; & à trois, chacun aura douze cartes; on levera en ce cas encore une espece de cartes qui seront les trois, ainsi de quarante cartes dont ce Jeu est composé, il n'en restera que quatre.

Quand celui qui est le premier en carte a jetté la carte de son jeu qu'il a jugé à propos, le second est obligé de jouer celle qui suit de même couleur; s'il ne la pas, il l'emprunte de celui qui l'a, en lui payant un jeton pour cela; le troisieme ensuite est obligé de jouer aussi la carte suivante, ou de l'emprunter de même, le quatrieme fera de même, & ceux qui suivront aussi, en allant toujours par la droite jusqu'à ce qu'il n'y en ait plus de cette couleur.

Celui qui est à la droite du Joueur qui a joüé la derniere carte, ou en empruntant, ou de son Jeu recommence à jouer une carte de son jeu de telle couleur qu'il lui convient; on observera la même maniere de jouer jusqu'à ce que l'un des Joueurs se soit entiérement défait de toutes ses cartes; le premier qui s'en est défait gagne la partie, & tire par conséquent tout ce qu'on a mis au jeu, & se fait payer encore ce dont on est convenu pour les cartes qui restent en main aux autres Joueurs

Mais si ayant au talon quelque carte de la couleur jettée, on ne pouvoit par conséquent l'emprunter d'aucun Joueur, on la prendroit du talon, en payant au jeu ce qu'on auroit payé au Joueur qui l'auroit eue.

Il y a un grand avantage à être premier à jouer. puisqu'on commence par la couleur la plus avantageuse à son jeu, où il faut absolument que l'on réponde.

Ce jeu, qui n'est pas si embarrassé que le Hoc, ne

fera pas moins de plaisir, tant pour la facilité de le jouer, que par le commerce dont il est, tant par lui-même que par la perte qu'on peut y faire qui est assez bornée.

LE JEU DE LA GUINGUETTE.

ON peut dire que ce Jeu est nouveau, puisque personne ne s'est avisé jusqu'ici d'en introduire un sous ce nom : & l'on peut y jouer depuis trois jusqu'à huit personnes, si l'on veut.

Pour cela on prend un jeu de cartes où sont toutes les petites ; si cependant l'on ne jouoit que trois ou quatre, on ne joueroit qu'avec trente six cartes, en ôtant les petites jusqu'aux cinq ; les as ne valent qu'un point, & sont les moindres cartes du Jeu.

Chacun doit prendre une prise de trente ou quarante jetons plus ou moins, que l'on fait valoir à proportion qu'on a dessein de jouer gros ou petit jeu.

Il y a à ce Jeu des termes dont il est bon de donner l'explication avant de passer outre.

C'est en premier lieu la *Guinguette* qui est la dame de carreau.

En second lieu le *Cabaret*, qui est composé d'une tierce de valet, de dix, de neuf, & ainsi des autres en descendant, ni les rois ni les dames ne faisant point tierce : enfin il y à le *Cotillon* ; on apelle cotillon le talon qu'on met au milieu de la table, après que chacun a reçu ses cartes, & qu'il est libre à tous les Joueurs de remuer chacun à son tour.

Comme il y a un avantage considérable à avoir la main, puisque le premier à jouer est en droit de faire la triomphe de la couleur la plus avantageuse à son Jeu, l'on voit à qui mêlera, & celui qui doit faire ayant battu les cartes & fait couper le Joueur

de sa gauche, en donne quatre à chaque Joueur par deux fois deux, & ensuite met le talon au milieu de la table.

Il y a au milieu de la table trois petites boëtes, l'une pour la Guinguette, l'autre pour le Cabaret, & la troisieme pour le Cotillon.

Après que chacun a reçu ses quatre cartes, il examine s'il n'a point la Guinguette, c'est-à-dire la dame de carreau, & celui qui l'a, après l'avoir montrée, tire les jetons que chacun a mis dans la boëte marquée Guinguette & lorsque la Guinguette n'est pas dans le Jeu, encore qu'elle vînt après à l'un des Joueurs en remuant le Cotillon, la Guinguette resteroit, & seroit double pour le coup suivant.

Après que la Guinguette a été tirée, ou laissée pour le coup suivant, on cherche le Cabaret; ceux qui l'ont, quelque petit qu'il soit, doivent dire qu'ils l'ont, sans en dire la qualité; mais ils peuvent comme ils jugent à propos, renvier d'un demi-septier, chopine ou pinte; le demi-septier est un jeton qu'on met au Cabaret, & qui est un renvi qu'on fait sur ce qui y est déja; la chopine est deux jetons, & la pinte quatre; le plus fort cabaret emporte le plus petit, & s'il s'en trouve deux ou trois, ou davantage qui soient égaux, celui qui sera le premier l'emportera.

On peut, si l'on veut au cabaret, renvier de tant de demi-septiers, pintes & chopines qu'on voudra, & celui qui fait le dernier renvi gagne, si les autres ne le tiennent point, eût-il un cabaret plus bas qu'eux.

Et lorsqu'on ne leve point le cabaret, il double pour le coup suivant.

Après avoir observé ce qu'on vient de dire, on passe de la Guinguette & du Cabaret au *Cotillon*, & pour lors celui qui a mêlé dit, *au Cotillon*, & chaque Joueur met un jeton dans la boëte destinée pour le Cotillon.

Le premier en carte, comme il a été dit, nomme telle couleur qu'il veut pour triomphe, sans que cela l'oblige de jouer; il dira, *je joue*, & mettra un second jeton au cotillon.

Si un autre n'a pas jeu de jouer, & que cependant il puisse espérer par la rentrée de faire beau jeu, il écartera telle de ses cartes qu'il voudra, & qu'il mettra au milieu de la table, en disant, *je remue le Cotillon*, & pour cela il lui en coute deux jetons qu'il met au cotillon, puis ayant pris le talon & l'ayant bien battu, il coupe net, & tire pour lui la carte de dessous la coupe qu'il a faite, sans tourner les cartes qu'il tient, ni montrer celle qui lui vient.

On peut tour à tour renvier le cotillon jusqu'à deux fois, c'est à dire, quand on l'a remué une fois, il faut attendre que les autres ayent parlé, & pour lors, soit qu'ils l'ayent renvié ou non, quand son tour de parler revient, on dit, je remue le cotillon, comme auparavant, & on y met deux jetons. Cette regle est égale pour tous les Joueurs.

Celui qui remue le cotillon est censé avoir dit, je joue.

Quand on a remué le cotillon ou qu'on a dit, je joue sans le remuer, on joue les cartes comme à la Bête, en se souvenant quelle est la triomphe que le premier en carte a nommée, & que l'as, comme il a été déja dit, ne vaut qu'un, & est inférieur aux deux, & à toutes les autres cartes du Jeu : l'on verra dans les Regles suivantes ce qui n'a pas été dit pour l'entiere satisfaction de ceux qui joueront au Jeu.

REGLES DU JEU DE LA GUINGUETTE.

I. CElui qui joue au Cotillon & leve deux mains, le gagne si les deux autres sont séparées.

II. S'il n'en prend qu'une, & qu'un autre en ait deux ou trois, il doit deux jetons pour le cotillon.

III. S'il n'en prend point du tout, il doit tout le cotillon : ce qu'on dit ici d'un Joueur se doit entendre de tous ceux qui font jouer, de sorte que bien souvent on a le plaisir de voir qu'il est dû plusieurs cotillons. Ces cotillons sont comme des bêtes qui se mettent sur le jeu l'une après l'autre, quoique faites sur le même coup.

IV. Quand il est dû un cotillon, personne n'y met que celui qui le doit.

V. Si deux de ceux qui sont du cotillon font chacun deux levées, celui qui les a le premier l'emporte, & l'autre lui doit les deux jetons du cotillon.

VI. Qui accuse la Guinguette doit la montrer avant que de la lever, sinon il paie deux jetons & la Guinguette, qui, outre cela, est double pour le coup suivant.

VII. Celui qui ayant le cabaret supérieur, après l'avoir accusé, ne le montre pas avant que de le lever, doit également deux jetons au profit du cabaret, qui est double pour le coup suivant.

VIII. Celui qui en mêlant donne trop de cartes, doit un jeton pour le cotillon, & on doit rebattre, si celui à qui on les donne, le souhaite.

IX. Celui qui renonce, perd le cotillon, & est obligé de reprendre la carte, si bon le semble aux Joueurs.

X. Il n'est pas permis, sous la même peine,

de ne point couper une carte jouée, qu'on peut couper, ou de ne pas mettre dessus une carte jouée, quand on le peut, puisqu'on doit forcer à ce jeu.

XI. Si celui qui est le premier en carte, oublie de nommer la triomphe & remue en même tems le cotillon. & que celui qui vient après lui le prévienne en la nommant, elle est bien nommée, & il est obligé de jouer.

XII. Celui qui fait la vole tire un jeton de chaque Joueur, outre le cotillon, & gagne tous les cotillons qui sont dus.

En jouant le jeu de la sorte, & conformément à ces regles on y prendra beaucoup de plaisir.

LE JEU DU SIXTE.

LE Sixte a beaucoup de raport à la Triomphe; le nom de Sixte lui a été donné à cause qu'on y joue six, qu'on donne six cartes à chacun, & que la partie va en six jeux.

L'on joue les cartes à ce jeu comme à la Triomphe; & pour y jouer avec plaisir, l'on observera ce qui suit.

Après être convenu de ce qu'on veut jouer, on voit à qui mêlera, & celui qui doit faire ayant battu les cartes, les donne à couper à sa gauche, & donne ensuite six cartes à chacune par deux fois trois, après quoi il tourne la carte du fond qui lui revient, & dont il fait la triomphe.

Lorsque le jeu n'est composé que de trente-six cartes, comme il doit l'être ordinairement, & lorsqu'on veut qu'il y ait un talon, on joue avec les petites cartes, en ce cas on tourne la carte de dessus le talon, qui détermine la Triomphe; cela dépend de la volonté des Joueurs; le Jeu en est plus beau, & il faut plus de science à le

jouer que lorsqu'on le joue à trente-six cartes.

Voyons-en les Regles, qui seules suffiront pour donner une idée de ce jeu qui est fort aisé de lui-même.

Regles du Jeu du Sixte.

I. CElui qui donne mal, perd un jeu qu'on lui démarque, s'il en a, & recommence à mêler.

II Lorsque le jeu se trouve faux, le coup où il est découvert faux ne vaut pas, les précédens sont bons, & celui là aussi, si le coup étoit fini de jouer, ou les cartes brouillées.

III. Qui tourne un as, marque un jeton pour lui.

IV L'as emporte le roi, le roi la dame, la dame le valet, le valet dix, & ainsi des autres suivant l'ordre naturel.

V. Quand celui qui joue jete une triomphe, ou quelqu'autre carte que ce soit, on est obligé d'en jetter si on en a, sinon on renonce, & on perd deux jeux dont on est démarqué, si on les a, ou on le sera d'abord qu'on en aura de cette partie.

VI. Celui qui jette d'une couleur jouée, doit lever autant qu'il le peut, la carte plus haute jouée ; il perd autrement un jeu qu'on lui demande.

VII. Celui qui fait trois mains marque un jeu.

VIII. Si deux Joueurs ont fait trois mains chacun, celui qui les a plutôt faites, marque le jeu.

IX. Si tous les Joueurs avoient une main chacun, celui qui auroit fait la premiere main, marqueroit le jeu ; de même lorsque le prix est partagé par deux mains, celui qui a plûtôt ses deux mains, marque le jeu.

X. Celui qui fait seul six mains gagne la partie.

Voilà la maniere dont se joue le Sixte ; celui qui est le premier en carte a l'avantage, puisqu'il commence à jouer par ce qui est plus avantageux à son jeu.

LE JEU DU VINGT-QUATRE.

CE jeu suit presqu'en tout les loix de l'Impériale.

Lorsque l'on joue cinq Joueurs, il faut que toutes les petites y soient, & celui qui mêle donne dix cartes à chacun : lorsqu'on est quatre, il en donne douze : à trois également douze, & à deux douze aussi ; mais il faudra ôter lorsqu'on joue à trois, les trois dernieres especes de cartes, & à deux toutes les petites jusqu'aux cinq, en commençant par les as qui ne valent qu'un point.

Remarquez qu'au jeu de Point, les cinq premieres cartes qui sont l'as, le deux, le trois, le quatre & le cinq se comptent à la Virade, & non pas les cinq dernieres. Et au Jeu par figures, c'est le roi, la dame, le valet, le dix & le neuf.

La *Virade* est la carte que celui qui a mêlé tourne sur le talon, & qui fait la Triomphe.

Les Impériales sont au moins de cinq cartes de suite ; elles valent mieux quand elles sont de six, sont encore meilleures de sept, & ainsi toujours en montant, & s'emporteront comme au Piquet par la force des cartes, & en cas d'égalité, celui qui l'auroit de la couleur de la tourne gagneroit, autrement ce seroit celui qui auroit la main.

On compte le Point & les marquant chacun pour quatre pour qui les fait, comme à l'Impé-

riale ; & les cartes pour celui qui les gagne, la même chose ; & celui qui a plutôt vingt-quatre gagne la Partie & tire ce qu'on a mis au jeu : l'Impériale vaut beaucoup mieux que ce jeu.

LE JEU DE LA BELLE, DU FLUX ET DU TRENTE-UN.

CE jeu est très-divertissant & d'un grand commerce, on peut y jouer plusieurs personnes ; le jeu de cartes doit être de cinquante-deux ; c'est-à dire, il doit y avoir les petites.

Il faut pour jouer ce jeu avoir trois corbillons que l'on met de rang sur la table ; l'on met dans l'un pour la belle, dans l'autre pour le flux, & dans le troisieme pour le trente-un, & l'on y met ce que l'on est convenu : l'on peut fixer la partie à tant de coups ; trente, quarante, plus ou moins, comme l'on veut ; après quoi l'on voit à qui fera : il n'y a point d'avantage à faire, puisque lorsque la belle ou le flux, ou le trente-un sont égaux entre deux Joueurs, il reste pour le coup suivant qui est double.

Celui qui doit mêler ayant fait couper à celui de sa gauche, donne à chacun des Joueurs d'abord deux cartes à l'ordinaire, & ensuite une troisieme qu'il retourne à chacun, & celui qui a la plus haute carte des retournées, gagne la belle, & tire par conséquent ce qui est dans le corbillon.

Vous observerez que quoique l'as vaille onze points pour le trente-un, il est au-dessous du roi, de la dame & du valet pour la belle.

Après avoir tiré la belle, chacun regarde dans son jeu, s'il a le flux, c'est-à-dire, s'il a trois cartes de la même couleur, & celui qui l'a plus fort,

l'as vaut pour le flux onze points, & sert à le faire gagner : & lorsque personne n'a le flux, on le remet au coup suivant, en l'augmentant si l'on veut.

Enfin, après que la belle & le flux sont tirés, on en vient au trente-un, & chacun examinant son jeu, & après avoir compté en lui-même les points qui le composent, s'il aproche de trente, & que selon la disposition des cartes, il craigne de passer trente-un, il s'y tient, sinon il en demande; & celui qui a mêlé; en donne du dessus à chacun qui lui en demande selon son rang, en commençant par sa droite.

On ne donne qu'une carte à chacun des Joueurs qui en demandent, & on ne recommence à donner que lorsque le tour en est fait; celui qui mêle peut en prendre à son tour, lorsqu'il trouve avantageux pour son jeu d'aller à fonds.

Lorsque les Joueurs qui ont été à fonds ou que sans y aller, ont au-dessus de trente-un pour le point, ils ne sçauroient gagner; mais celui des autres Joueurs qui a trente un, ou si personne n'a ce point justement, c'est celui qui a le plus proche de trente-un qui gagne, ce qui fait que lorsque l'on a vingt-huit, vingt-neuf, ou trente, on s'y tient sans hazarder de prende une carte qui pourroit porter le point au-dessus desdits trente-un.

Losqu'il y a plusieurs trente-un, c'est celui qui l'a plutôt eu qui gagne; c'est pourquoi celui qui a trente un, doit avertir dès qu'il l'a; & si deux ou plusieurs l'avoient dans un même tour, on renvoyeroit le coup au jeu suivant; on feroit de même d'un point plus bas, & qui seroit égal, s'il étoit le point gagnant. Voilà la maniere dont on joue ce jeu qui n'a rien que de fort aisé.





LE JEU DU GILLET.

Le jeu du gillet se joue à quatre personnes, qui font chacun leur jeu en particulier.

Le jeu de cartes dont on joue, doit être le même que celui avec lequel on joue au piquet, & les cartes y ont la même valeur; c'est-à-dire, que les as sont les plus fortes cartes du jeu, & emportent les rois; les rois, les dames; les dames, les valets, &c.

Après avoir vû à qui fera, celui qui mêle donne à chacun des Joueurs trois cartes l'une après l'autre, mais auparavant chacun des Joueurs a mis dans deux corbillons qui sont au milieu de la table, un jeton ou plus s'il veulent, & le jeton vaut autant qu'ils veulent le faire valoir.

L'un des deux corbillons, n'importe lequel, est pour le *gé*, qui est ce qu'on dispute d'abord, & l'on apelle *gé* deux as, deux rois, deux dames, ou deux valets, &c.

Il est loisible aux Joueurs de renvier pour le *gé*, les uns sur les autres, & pour lors celui qui a le *gé* le plus haut gagne, & tire l'argent qui est dans le corbillon & l'argent des renvis, à moins qu'un des Joueurs n'ait tricon; c'est à dire, trois as, trois rois, trois dames, &c.

Le moindre tricon étant au-dessus, & gagnant le *gé* le plus haut.

Lorsque le *gé* est gagné, l'on en vient au second corbillon qui est pour le point ou flux; il dépend du premier d'aller du jeu simple ou de renvier de ce qu'il veut, ainsi du second, lorsque le premier a parlé; il peut augmenter le renvi, ou céder sans vouloir y aller, s'il n'a pas assez beau jeu pour cela.

Deux as en main valent vingt & demi; un as &

un roi ou une autre carte qui vaille dix de la même couleur, valent vingt-un & demi, également deux as & un roi, ou une autre carte qui vaille dix de la même couleur, valent vingt-un & demi, ainsi des autres cartes qui valent leur valeur, mais qui doivent être de la même couleur pour ajouter les nombres de plusieurs cartes ensemble : après que l'on a poussé le renvi autant qu'on l'a voulu, ceux qui ont tenu, étendent leur jeu, soit qu'ils ayent flux ou non ; avoir flux, c'est avoir trois cartes d'une même couleur, comme trois cœurs, ou trois carreaux, &c. Nous disons que le plus haut point gagne toujours, parce que celui qui a le plus haut flux a toujours le plus haut point.

LE JEU
DU CUL-BAS.

LE jeu du cul-bas est un jeu assez en usage dans plusieurs Provinces, le nom en donne d'abord une idée ; on le joue à cinq ou six personnes, plus ou moins, & le jeu avec lequel on le joue contient toutes les cartes ; il faut avant de commencer à jouer regler la valeur de chaque jeton, & le nombre de tout ce que l'on veut jouer, après quoi l'on voit à qui fera ; c'est la plus basse des cartes qui mêle, à cause qu'il y a plutôt du desavantage à mêler, parce qu'étant le dernier à prendre les cartes étendues sur le tapis, ceux qui sont premiers s'en accommodent & laissent souvent le dernier en peine : celui qui mêle donne cinq cartes à chaque Joueur par deux & trois, après quoi on prend huit cartes de dessus le talon qu'on étale sur le tapis, puis on met à part le talon qui ne sert plus de rien pour le jeu.

Lorsque les cartes sont données, chacun examine son jeu, & le premier voit d'abord s'il n'a point de cartes pareilles à celles qui sont étalées, comme par exemple, s'il y a un roi, un as, ou un autre carte de quelque nombre qu'elle puisse être, & que dans son jeu il en ait aussi; il levera ce roi avec un roi, cet as avec un as, & ainsi des autres, en observant cependant qu'il ne peut en ôter qu'une à la fois pour un tour.

Celui qui le suit levera un quatre, ou un neuf, ou un sept, & ainsi des autres, s'il en a de pareilles dans son jeu. Tous les autres Joueurs en font de même, chacun à son tour par la droite, & si quelqu'un de ces Joueurs quel qu'il puisse être & qui est à jouer, n'avoit point de cartes pareilles à celles qui sont sur la table, il est obligé de mettre son *cul-bas*; c'est-à-dire, d'étaler devant lui ses cartes à découvert, celui qui suit, peut, s'il s'accommode des cartes que l'on vient de mettre bas, s'en servir comme de celles du talon, & n'est pas obligé de mettre cul-bas; enfin on ne met cul-bas que lorsque l'on n'a point dans son jeu des cartes de celles qui sont étalées sur le tapis.

Celui qui s'est plutôt défait de ses cinq cartes, gagne ce que chacun a mis pour le cul-bas, & oblige les autres à leur donner autant de jetons qu'il leur reste de cartes en main, & ceux qui ont mis cul-bas, leur donnent autant de jetons qu'ils ont étalé de cartes sur le tapis.

Nous avons dit qu'on ne pouvoit lever qu'une carte à la fois; cependant un Joueur qui auroit dans son jeu trois cartes d'une même valeur, comme sont trois valets, & ainsi des autres, pourroit lever avec ses trois valets, un valet qui seroit étalé, & c'est un grand coup qui aide beaucoup à gagner la partie, puisqu'il ne reste à se défaire ensuite que de deux cartes. Les cartes dont on s'en va & celles qu'on leve, sont mises en tas devant chaque

Joueur sans-dessus-dessous, & comme cartes inutiles.

De même s'il y a sur le jeu trois cartes d'une même façon, comme trois huit, &c. celui qui a le quatrieme huit dans son jeu peut les lever tous les trois à la fois, mais cela ne l'avance pas davantage, & il doit s'il joue bien, prendre plutôt quelqu'autres cartes sur le tapis s'il le peut, celles-là ne pouvant pas lui manquer.

Lorsque dans les cinq cartes il arrive à quelqu'un des Joueurs quatre rois, quatre six, ou quatre autres cartes de la même sorte, il peut les écarter, en demander d'autres, ou en prendre lui-même, si c'est lui qui donne.

Ce jeu est tout des plus aisés, n'y ayant aucune regle à observer qui soit difficile; il ne laisse pas d'être fort divertissant.

LE JEU DU COUCOU.

L'On peut jouer à ce jeu depuis cinq ou six personnes jusqu'à vingt.

Lorsqu'on est un grand nombre, on joue avec un jeu de cartes entier, c'est-à dire, où toutes les petites soient; autrement l'on joue avec un jeu ordinaire de Piquet, en observant que les as sont les dernieres cartes du jeu.

Comme il y a un grand avantage à ce Jeu de faire, on voit à qui fera, après avoir pris chacun huit ou dix marques qu'on fait valoir ce qu'on veut; celui qui est à mêler ayant fait couper le Joueur de sa gauche, donne une carte sans la découvrir à chaque Joueur, qui l'ayant regardée, dit si la carte est bonne, je suis content; & si la carte est un as ou autre carte basse, il dit, *contentez-moi* à son voisin à

droite, qui est obligé de changer avec lui des cartes à moins qu'il n'eut un roi, auquel cas il diroit *coucou*, & celui qui demandoit à se faire contenter, est obligé de garder sa mauvaise carte, les autres continuent à se faire contenter de la même maniere; c'est à-dire, à changer des cartes avec le voisin à droite, & à gauche une seule fois, jusqu'à ce que l'on en soit venu jusqu'à celui qui a mêlé, qui lorsqu'on lui demande à être contenté, doit lui donner la carte de dessus le talon, à moins que comme il a été déja dit, ce ne fût un Roi; enfin la regle générale, c'est que chaque Joueur peut lorsqu'il le croit avantageux à son jeu, & que c'est à son tour de parler, forcer son voisin à main droite de changer de carte avec lui, à moins qu'il n'ait un roi; après que le tour est ainsi fait, chacun étale sa carte sur table, & celui ou ceux qui ont la plus basse carte payent chacun un jeton au jeu qu'ils mettent dans un corbillon qui est exprès au milieu de la table; il peut se faire que quatre Joueurs payent à la fois, & c'est toujours la plus basse espéce des cartes qui sont sur le jeu qui payent; les as payent toujours quand il y en a sur le jeu; au défaut des as, les deux; au défaut des deux, les trois, & ainsi des autres.

L'avantage de celui qui mêle, est qu'il a trois cartes, sur lesquelles il peut choisir celle qu'il veut pour lui; ce qui fait que fort rarement celui qui mêle paye; chacun mêle à son tour, & lorsque quelque Joueur a perdu tous ses jetons, il se retire du jeu n'y ayant plus d'espérance pour lui, & celui qui est le dernier à avoir des jettons, gagne la partie, quand il n'auroit qu'un jeton, si aucun des autres n'en a, & il tire ce que chacun a mis au jeu.

LE JEU
DE LA BRUSQUEMBILLE.

ON peut jouer à la brusquembille deux, trois, quatre, ou cinq ; mais vous observerez que l'on joue à deux & à quatre avec trente-deux cartes, qui sont les mêmes avec lesquelles on joue au Piquet ; & lorsque l'on joue trois, ou cinq, il faut que le jeu soit composé de trente cartes seulement ; c'est-à-dire, qu'on en levera deux sept, n'importe lesquels.

Lorsque l'on joue à quatre, l'on joue deux contre deux, & l'on se met ensemble d'un même côté de table, afin de pouvoir se communiquer le jeu.

Les as & les dix sont les brusquembilles, & par conséquent les premieres cartes du jeu ; c'est-à-dire, que l'as leve le dix, le dix le roi ; le roi la dame ; la dame le valet ; le valet le neuf ; le neuf le huit ; & enfin le huit le sept : mais vous observerez qu'il faut que la carte plus haute soit de la même couleur, pour lever, à moins qu'elle ne fût triomphe, puisque le sept de triomphe leve un as d'une couleur qui n'est pas triomphe.

Lorsque l'on joue à la partie ; c'est-à-dire, un contre un, ou deux contre deux, on convient d'abord de ce que l'on jouera ; & si l'on joue trois ou cinq, chacun prendra un nombre de jetons que l'on fait valoir, à proportion du jeu qu'on veut jouer plus ou moins ; on revoit ensuite à qui fera, & celui qui doit mêler ayant fait couper le Joueur de sa gauche, donne à chacun des Joueurs trois cartes, il en prend autant pour lui, une à une ou toutes les trois ensemble, & en retourne une de dessus le talon, qui est celle qui fait la triomphe, & qu'il met toute retournée à moitié sur le talon.

afin que l'on puisse la voir, & celui qui est à jouer jette telle carte de son jeu qu'il juge à propos ; le second joue ensuite telle carte de son jeu qu'il veut sur la carte jouée, & ainsi des autres ; & celui qui prend la levée, soit pour avoir mis la plus haute de la couleur premiérement jouée, soit pour avoir coupé avec une triomphe, celui-là, dis-je, prend une carte du dessus du talon, & ainsi des autres chacun à son tour, ensuite commence à jouer comme le premier coup : après que la levée est faite, on recommence la même chose, jusqu'à ce que toutes les cartes du talon soient achevées, & celui qui prend la derniere carte prend la triomphe de la tourne.

Vous remarquerez que j'ai dit que le second à jouer jouoit telle carte de son jeu qu'il trouvoit à propos, parce qu'à ce jeu l'on n'est pas obligé de fournir de la couleur jouée, encore qu'on en ait, & qu'il n'y a point de renonce, voulant couper une couleur jouée, dont on a cependant dans son jeu.

Voilà la maniere de jouer le jeu, & on le joue de même en recommençant de mêler chacun à son tour, jusqu'à ce que l'on ait joué les coups que l'on est convenu ; & si l'on n'a fait aucune convention là-dessus, on sera libre de quitter après chaque coup.

Voyons maintenant quels sont les droits qui se paient à ce jeu ; droits qui n'ont cependant lieu que lorsque l'on ne joue qu'à trois ou à cinq, ou bien à quatre, lorsque l'on ne joue pas en partie deux contre deux.

Celui qui joue la Brusquembille de l'as de triomphe, reçoit deux jetons de chacun.

Il retire également deux jetons de chacun des Joueurs pour chaque as qu'il jouera, pourvu qu'il fasse la levée ; car s'il ne la faisoit pas, celui qui jette un as, au lieu de gagner deux jetons de cha-

que le Joueur, est obligé de leur en payer deux à chacun.

Il en est de même à l'égard des dix qui valent un jeton chacun de chaque Joueur à celui qui les a joués s'il leve la main, & il lui en coûte également un pour chaque Joueur, si le dix qu'il a joué est levé par un autre, soit parce qu'il est coupé, ou autrement.

Celui après cela qui a le plus de points dans les levées qu'il a faites, gagne ensuite la partie qui consiste en autant de jetons que l'on est convenu. Voici la maniere dont on compte ces points, après que toutes les cartes du talon ont été prises, & que l'on a joué toutes les cartes que l'on a en main, chacun voit les levées qu'il a, & compte pour chaque as onze points, dix pour chaque dix, quatre seulement pour chaque roi, les dames valent trois points chacune : & chaque valet, deux, & les autres ne sont comptés pour rien ; ayant ainsi compté, celui, qui comme il a été déja dit, se trouve avoir plus de points, gagne ce qui a été mis par chacun au jeu.

L'on doit par conséquent observer de faire des levées où il y ait beaucoup de points ; par exemple, des as, des dix, des rois, des dames ou des valets, afin de pouvoir gagner le jeu, qui est-ce qu'il y a de plus considérable à gagner.

L'usage & le bon sens aprendront mieux à bien jouer ce Jeu que tout ce que nous pourrions en dire, la situation du jeu demandant de jouer un même coup, tantôt d'une maniere, & tantôt d'une autre ; par exemple, lorsque l'on est avancé en points, il faut quelquefois prendre, quoiqu'il n'y ait pas beaucoup de points à la levée qu'on prend, ce qu'il ne faudroit pas faire, si l'on n'étoit pas avancé, puisqu'il faudroit attendre un grand coup pour prendre.

Il suffit de dire que pour bien jouer la Brusquembille,

bille, il faut une grande attention, puiſqu'il faudroit ſçavoir non-ſeulement les triomphes qui ſont déjà ſorties, mais encore toutes les Bruſquembilles qui ſont paſſées, & celles qui ſont dans le jeu, afin d'en faire ſon avantage en jouant.

Il n'y a pas un grand nombre de regles : voici celles qu'il eſt à propos d'obſerver pour rendre ce jeu amuſant & intéreſſant.

I. Celui qui en mêlant, trouve une ou pluſieurs cartes tournées, ou en tourne lui-même quelqu'une, il remêle.

II. Si le jeu ſe trouve défectueux par une carte de moins, tout ce qui a été payé pendant le coup eſt bien payé, mais perſonne ne peut gagner la partie ; & ſi le jeu eſt faux par deux cartes ſemblables, le coup ceſſe d'être joué dès qu'on s'en aperçoit, & ſi le coup eſt fini, le jeu eſt bon.

III. Celui qui joue avant ſon rang, ne peut reprendre ſa carte.

IV. Celui qui a jetté ſa carte, ne ſçauroit y revenir ſous quelque prétexte que ce ſoit.

V. Celui qui prendroit avant ſon tour au talon, s'il a joint la carte priſe avant ſon tour à ſon jeu, paye à celui à qui elle iroit de droit, la moitié de ce qui eſt au jeu, & la lui rendroit ; & s'il ne l'avoit pas jointe à ſon jeu, mais vue ſeulement, il donnera deux jetons ſeulement à chaque Joueur, & la laiſſera prendre à qui elle va de droit.

VI. Celui qui en tirant ſa carte du talon, en voit une ſeconde, paye deux jetons à chaque Joueur.

VII. Lorſque l'on joue en partie deux contre deux, ſi l'un des Joueurs voit la carte qui doit aller à un de ſes Adverſaires, il leur eſt libre de recommencer la partie ; & ſi la carte vue lui revient à lui ou à ſon compagnon, le jeu ſe continue.

VIII. Il n'y a point de renonce, ni l'on n'eſt pas forcé à mettre plus haut ſur une carte jouée.

IX. Celui qui ayant accusé avoir un certain nombre de points, en auroit davantage, & ne les accuseroit qu'après que les cartes seroient brouillées, il ne pourroit revenir, & perdroit la partie si un autre Joueur avoit plus de points dans les levées que ce qu'il auroit accusé.

X. Celui qui quitteroit le Jeu avant la partie finie, la perdroit.

Ces regles, comme nous l'avons dit, ne sont pas grand chose, il est même rare que les coups arrivent où elles ont lieu.

On ne peut rien dire sous le nom qu'on a donné à ce Jeu, sinon, que c'est une idée plaisante de celui qui l'a inventé, & qui n'a aucun raport au Jeu.

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

LE JEU DU MAIL.

IL y a deux sortes de regles pour le Jeu du Mail; les unes *sur la maniere d'y bien jouer*; les autres, *pour décider les divers événemens qui peuvent arriver à ce Jeu.* On commencera par les premieres qui sont les plus essentielles.

Il est certain que de tous les Jeux d'exercice, celui du Mail est le plus agréable, le moins gênant, & le meilleur pour la santé; il n'est point violent, on peut en même-tems jouer, causer, & se promener en bonne compagnie. On y a plus de mouvement qu'à une promenade ordinaire; l'agitation qu'on se donne en poussant la boule d'espace en espace, fait un merveilleux effet pour la transpiration des humeurs, & il n'y a point de rhumatisme ou d'autres maux semblables, que l'on ne puisse prévenir ou guérir par ce Jeu, à le prendre avec modération, quand le beau tems & la commodité le permettent.

Il est propre à tous âges, depuis l'enfance jusqu'à la vieillesse; sa beauté ne consiste pas à faire de grands coups, mais à joüer juste avec propreté, sans trop de façons; & quant à cela, on peut joindre la sûreté & la force, qui font la longue étendue du coup; on est alors un Joueur parfait.

Pour parvenir à ce degré de perfection, il faut chercher la meilleure maniere de bien jouer, se conformer à celle des beaux Joueurs, se mettre aisément sur sa boule, ni trop près, ni trop loin, n'avoir pas un pied guere plus avancé que l'autre; les genoux ne doivent pas être ni trop mols, ni trop roides, mais d'une fermeté bien assurée pour donner un bon coup.

ATTITUDE DU CORPS.

Le corps ne doit être ni trop droit, ni trop courbé, mais médiocrement panché, afin qu'en frapant il se soutienne par la force des reins, en le tournant doucement en arriere de la ceinture en haut avec la tête, sans toutefois perdre la boule de vue.

C'est ce demi tour du corps qu'on apelle *jouer des reins*, qui faisant faire un grand cercle au mail, fait l'effet de la force mouvante qui vient de loin.

On ne doit pas lever le mail trop vîte, mais uniquement, sans se laisser emporter, se tenir un instant dans sa plus haute portée, pour fraper sur le champ le coup avec vigueur, en y joignant la force du poignet, sans changer néanmoins la situation du corps, des bras ni des jambes, afin de conserver toujours la même union sur l'ajustement que l'on a dû prendre du premier coup d'œil avec sa boule.

Differentes manieres des Joueurs.

On voit des gens *qui ne jouent que des bras*; c'est à-dire, qui ne font pas ce demi contour du corps qui vient des reins; mais outre qu'ils s'in-

commodent la poitrine par le grand effort qu'ils font faire à leurs bras seuls en racourci, ils ne sçauroient jamais être ni beaux ni forts Joueurs, parce qu'ils ne levent pas le mail assez haut.

Quelques-uns le levent trop sur leurs épaules; d'autres ne le levent qu'à la moitié de leur taille, & frapent la boule par secousse comme s'ils donnoient un coup de fouet. Il y en a qui, ouvrant étrangement les jambes, & se cramponnant sur la pointe des pieds, s'abandonnent si fort sur la boule, que s'ils venoient à la manquer tout-à-fait, rien ne les empêcheroit de tomber, & de donner, comme l'on dit, du nez en terre; quelques autres levent en l'air le coude gauche pour mesurer le coup, ce qui fait que très-rarement ils touchent la boule à plein.

Toutes ces manieres sont aussi mauvaises que désagréables, & on doit les changer. Chaque exercice a ses loix qu'on est obligé de suivre; la danse, le manége, les armes, ont une attitude & une contenance réglée, sans lesquelles on ne sçauroit rien faire que grossiérement & de mauvaise grace.

Le mail est à peu près de même, c'est un jeu noble, exposé à la vue du Public; c'est pourquoi on ne sçauroit y jouer devant le monde que suivant ses véritables regles.

Mains, Bras.

Les mains ne doivent être ni serrées, ni trop éloignées l'une de l'autre: les bras ni trop roides, ni trop allongés, mais faciles, afin que le coup soit libre & aisé. La main gauche, qui est la premiere posée, doit avoir le pouce vis-à-vis le milieu de la masse; le pouce de la droite doit croiser un peu en biais sur la pointe des autres doigts, ne pas être dessus ni à côté du manche; car c'est ordinairement ce qui fait *crosser*, parce que si en levant les mains pour donner le coup, on n'a le pouce droit ainsi croisé, la masse varie en tombant sur

la boule, & ne sçauroit la fraper en son point. Il faut donc que la main droite tienne le mail, comme les Joueurs de paume tienne la raquette ; car ce pouce ainsi accroché avec le bout des autres doigts, est bien plus ferme, dirige mieux le coup où l'on veut aller, & donne plus de facilité & de force au poignet, qui doit agir vivement en l'un & en l'autre de ces deux jeux.

Pieds.

Pour être bien sur la boule, il faut se bien assurer sur ses pieds, se mettre dans une posture aisée, que la boule soit vis-à-vis le talon gauche, ne pas trop reculer le pied droit en arriere, ni baisser le corps, ou plier le genou quand on frape, parce que c'est ce qui met le Joueur hors de mesure, & qui le fait souvent manquer.

Toutes ces observations sont de conséquence, à quiconque voudra les suivre, pour bien jouer. On ne doit pas être long-tems à mesurer son coup, une seule fois, avec un peu d'habitude suffit ; & l'on remarque que ceux qui sont plus long tems à tâtonner leur boule, sont ceux qui la manquent plutôt, dont on se mocque après, parce que ceux qui voient jouer, aiment qu'on soit prompt, & qu'on ne joue pas de mauvais air.

Mail.

Pour acquérir cette justesse si nécessaire à ce jeu, & qui en fait toute la propreté, il faut avoir un mail qui soit toujours de même poids & de même hauteur, ce qui doit être proportionné à la force & à la taille du Joueur. Si le mail est trop long ou trop pesant, on prend la terre, s'il est trop court ou trop leger il ne donne pas assez de force, & l'on prend la boule par-dessus, ou comme on dit *par les cheveux.* Il importe donc à chaque Joueur de se choisir un mail qui lui convienne, dont il se rende le maître, & qu'il proportionne encore la boule à la masse : car il est bon de prendre garde à tout.

Boulets.

Si on joue d'un mail dont la masse ou la tête ne pese que dix onces, on jouera mieux & plus loin d'une boule qui n'aura qu'environ la moitié de ce poids, que d'une plus forte. Si on joue d'une masse de treize à quatorze onces, qui sont celles dont on se sert le plus communément, il est certain qu'avec des boules de cinq à six onces on fera de plus grands coups; cela dépend quelquefois du tems qu'il fait, & du terrain sur lequel on joue. Il est bon de sçavoir, que quand le vent est favorable, ou que le terrain est sablonneux, ou qu'il descend un peu, quoique d'une maniere imperceptible, il faut jouer de grosses boules, qui n'excedent pourtant pas la portée de la masse, & l'on fera de plus grands coups. Quand le tems est humide, ce qui rend le terrein du jeu *lourd*, c'est-à dire difficile à rouler, on jouera des boules legéres, qui iront mieux que celles qui sont de poids; mais quand il fait beau, que le terrein est sec & uni, c'est alors que pour faire de plus grands coups on doit jouer des voguets ou petites boules, qui ayent bien leur poids, en gardant toujours néanmoins autant qu'il est possible, la proportion ci-devant observée du poids de la masse avec celui de la boule.

Il ne sera pas inutile de remarquer combien il est avantageux à ce jeu d'avoir de bonnes boules; c'est le pur hazard de la nature qui les forme, & s'il faut ainsi dire, qui les paîtrit, mais c'est l'adresse du Joueur habile, qui acheve de les faire en les bien jouant, de les connoître pour s'en servir à propos.

Ces boules sont de racines de bouis, les meilleures viennent des pays chauds, on les trouve dans les fentes ou petits creux de rochers, où il se fait des nœuds, on les coupe, & on les laisse sécher un certain tems; après quoi les ayant fait tourner & battre à grain d'orge, on ne les joue

qu'à petits coups de mail sur un terrain graveleux ; on les joue ensuite plus fort, on les fait froter avec de la Pariétaire toutes les fois qu'on les accommode après qu'on s'en est servi : enfin à force de coups de mail, & de les faire rouler, elles deviennent dures ; on prend garde à celles qui vont le mieux, c'est-à-dire qui ne sautent & ne se détournent point de leur chemin, ou, pour parler le langage du mail, *qui ne s'évantent pas* ; alors on doit mesurer ces boules ainsi faites, les tenir dans un sac avec du linge sale, qui est le meilleur endroit, ni sec ni humide, où on les peut conserver saines, on doit les peser pour sçavoir le poids au juste de celles qui vont le plus loin, lesquelles doivent être certainement regardées comme les meilleures.

Compas pour mesurer les boules.

Pour cela on avoit ci-devant des mesures de papier ; mais on a inventé depuis une espece de compas rond, pour marquer le poids que doivent avoir ordinairement les bonnes boules, de toutes sortes de grosseur, depuis le *Voguet* jusqu'au *Tabacan*, ce qui est très-commode.

LA BERNARDE.

Il y a eu une boule d'un si grand renom, dont l'histoire ne sera peut-être pas inutile ni désagréable, & fera voir de quelle importance est une boule au jeu de mail. Un Marchand de boules de Provence en aporta un gros sac à Aix : les Joueurs qui étoient en grand nombre en cette Ville, les acheterent toutes trente sols piece, à la réserve d'une seule, qui étant moins belle que les autres, fut rejettée. Un bon Joueur nommé BERNARD, vint le dernier, il achera cette boule de rebut, dont il ne voulut donner que quinze sols, elle pesoit sept onces deux gros, & étoit d'un vilain bois à moitié rougeâtre ; il la joua long-tems, la fit, & elle devint si excellente,

que quand il avoit un grand coup à faire, elle ne lui manquoit jamais au besoin, & lui faisoit gagner immanquablement la Partie. Elle fut apellée la *LA BERNARDE*. Le Président de Lamanon qui l'a eue depuis, en a refusé plusieurs fois cent pistoles. *Louis Brun*, un des plus grands Joueurs de mail qu'il y ait eu en Provence, qui dans un jeu uni, sans vent & sans descente, faisoit jusqu'à quatre cens cinq pas d'étendue, voulut faire une expérience de la Bernarde, il la joua diverses fois avec six autres boules de même poids & de même grosseur, son coup étoit si égal, que les cinq autres boules étoient presque toutes ensemble à un pied ou deux de différence; pour la Bernarde on la trouvoit toujours cinquante pas plus loin que les autres; ce qui lui fit dire un jour plaisamment, *qu'avec la Bernarde il joueroit aux grands coups contre le Diable*. On doit croire que ce que cette boule avoit de particulier, est sans doute qu'elle étoit également pesante partout, depuis sa superficie jusqu'à son centre, puisqu'elle se soutenoit si bien dans son roulis, au lieu que les autres qui n'alloient pas de même, quoique de poids, étoient inégales dans leur pourtour, étant plus pesantes d'un côté que d'un autre, ce qui les faisoit aller de travers, par sauts, ou par bonds.

De ce raisonnement il s'ensuit deux choses. La premiere, que chaque bon Joueur doit connoître ses boules pour les jouer du bon côté qu'elles doivent être frapées pour aller au plus loin; il y en a, par exemple, qu'il faut jouer sur le bois, quand c'est-là son bon roulis, ce qu'on aprend par l'expérience quand on joue souvent à ce jeu. La deuxieme, que pour donner le juste prix aux boules, il ne faut pas les prendre au hazard, sur leur beauté, leur dureté, ou leur poids, mais voir quand elles vont bien sous le coup de mail,

& plus loin que les autres de même grosseur.

Masses ou têtes de mail.

Ce n'est pas assez pour faire de grands coups d'avoir des boules faites, il faut que la tête du mail soit faite aussi, c'est-à-dire, *qu'elle se soit durcie par les coups qu'elle aura joué.* L'expérience ayant fait connoître qu'une boule poussée par une masse neuve ou fendue, ira moins loin de quelques pas que si elle avoit été frapée d'une vieille masse bien saine, & qui a acquis sa dureté.

On a reconnu que les masses de *Georges Minier* d'Avignon, qui sont de chêne verd, & sur tout celles du pere, sont incomparablement mieux faites & meilleures que de tous autres ouvriers.

Longueur du manche de mail.

Quant aux manches du mail, en Provence & en Languedoc on ne les tient pas plus longs que de la ceinture en bas, parce qu'on en est bien plus maître, plus sûr & moins gêné, sans remuer sa boule, en la jouant où elle se rencontre. Mais comme à la Cour & à Paris on peut mettre sa boule en beau, si ce n'est quand on tire à la passe, on a trouvé que la mesure du manche prise sous l'aisselle, étoit la plus juste qu'on pouvoit prendre pour faire de plus grands coups ; celles qui vont au-delà sont outrées, on aura bien de la peine à s'y ajuster, & à moins d'une grande habitude, on ne fera quelques grands coups que par hazard : ainsi on doit conseiller à ceux qui veulent jouer au mail, de commercer par un qui ne vienne qu'à la ceinture, dont ils se rendront maîtres en ne jouant d'abord que des demi-coups ; à mesure qu'ils se fortifieront, ils pourront allonger leur mail de deux ou trois pouces, jusqu'à ce qu'ils puissent s'accoutumer à bien jouer d'un qui vienne jusqu'à l'aisselle, & s'en tenir là pour

se rendre très-forts Joueurs ; que si on n'observe pas cette petite gradation, on doit s'assurer qu'on ne jouera jamais avec la justesse ni avec la propreté que demande ce jeu.

On peut ajouter pour la bienséance, qu'on n'aime pas à voir en public des personnes de condition sans veste ou en juste au corps, ni sans perruque ; on peut être légerement & commodément vêtu, n'avoir pas de ces vestes bigarées ou miparties des differentes étoffes, avoir de petites perruques naissantes ou noués, & un chapeau, ce qui sied toujours bien, & est beaucoup plus honnête devant le monde, que d'avoir des bonnets, quelque beaux & magnifiques qu'ils puissent être. Il ne faut pas oublier qu'on doit toujours jouer les mains gantées, ce qui, outre la propreté, sert à tenir le mail plus ferme quand on donne le coup, & garantit en même tems les mains de durillons.

Il y a des personnes qui en jouant la premiere fois au mail, voudroient faire d'aussi grands coups que les maîtres, ce qui n'est pas possible : on ne peut acquérir la justesse & la sûreté de ce jeu, qu'avec un peu de patience, en s'y accoutumant insensiblement par demi-coups : car les maîtres & les bons Joueurs ne s'y rendent habiles qu'en jouant souvent plusieurs boules qu'ils se renvoient à petits coups l'un à l'autre, ce qui fait un double bon effet, en ce qu'ils jouent sûrement sans façon, & qu'ils battent leurs boules neuves.

Ce jeu a toujours été regardé comme un des plus innocens & des plus agréables amusemens de la vie, puisqu'on y joint la force à l'adresse, qu'on s'y fait une santé plus robuste qu'en tout autre exercice du corps, & qu'on y peut jouer sans peine depuis l'enfance jusqu'à l'âge le plus avancé.

Nouveau mail comme un billard.

On pourroit faire un nouveau jeu de mail à une

maison de campagne, plus court, où l'on ne feroit que de petits coups de mesure, sur les regles, comme on joue au billard.

Il suffiroit pour cela d'avoir une allée de cent cinquante ou deux cens pas de long, sur dix ou douze pas de large, plus ou moins, la rende très-unie; la faire entourer de pierres bien jointes, ou de planches de chêne un peu épaisses, mettre un archet à chaque bout, & un pivot de fer au milieu; l'on débuteroit vis-à-vis de l'archet, pour s'aller mettre en passe à l'autre bout, comme on fait au billard, jouer toujours du mail & la boule d'où elle seroit, & celui qui après avoir passé à l'archet, toucheroit le premier au pair, ou au plus au fer du milieu, qui seroit comme *Livet* est au billard, gagneroit la partie. Ce qui ne laisséroit pas de faire un divertissement très-agréable à diverses personnes de tous états & de tous âges, qui joueroient au rouet, ou en partie, comme au billard. L'avantage qu'on y trouveroit, c'est qu'on prendroit l'air à couvert dans un exercice modéré, sans beaucoup de fatigue, & qu'on se rendroit sûr insensiblement pour jouer parfaitement bien au mail, où toute la science consiste, comme on l'a déja dit, à fraper nettement sa boule, ce qu'on n'acquiert qu'en s'accoutumant à la bien jouer par de petits coups, d'où l'on parvient ensuite à en faire de grands, quand on s'est bien assuré de sa boule, & qu'on la pousse & dirige juste où l'on veut.

Passe.

Après ce qui vient d'être observé pour le jeu de mail, il faut dire quelque chose pour bien tirer à la passe avec la levée, quand on est à la fin de la partie du jeu ordinaire. Il faut se mettre de bonne grace sur la boule d'acier, qu'elle soit à la pointe, ou à deux ou trois doigts du pied droit en dehors, s'ajuster du bras & de l'œil sans faire

Q 6

trop de façons, ni aucune grimace, avoir le corps médiocrement panché sur la droite, & la pointe du pied gauche légerement posée à terre, afin qu'en tirant le coup on avance un peu vivement, & ensemble le corps avec le pied gauche, & que l'on fasse agir en même-tems l'œil, le bras & le poignet, pour porter sa boule juste, & si l'on peut, de volée, le plus près du milieu de l'archet, afin de le franchir hardiment pour gagner la partie. Toutes les autres manieres de tirer à la passe, comme d'avancer le pied gauche, mettre la boule à côté, en dedans, ou entre les deux pieds, bien loin d'être bonnes, sont au contraire de très-mauvaise grace.

Regles générales du Jeu de Mail.

I. Il y a quatre manieres de jouer au mail, au *rouet*, en *partie*, aux *grands coups*, & à la *chicane*.

II Jouer au *rouet*, c'est quand chacun joue pour soi & par tête, un seul en ce cas passant au pair, ou au plus quand il se trouve en ordre, gagne le prix dont on étoit convenu pour la passe.

III. On joue en *partie*, quand plusieurs se mettent d'un côté pour jouer avec d'autres d'égales forces en pareil nombre; & si le nombre est inégal, on peut faire jouer deux boules à un seul d'un côté, jusqu'à ce qu'un autre Joueur survienne pour remplir la place vacante.

IV. Aux *grands coups*, c'est quand deux ou plusieurs jouent à qui poussera plus loin, & quand l'un est plus fort que l'autre, le plus foible demande avantage, soit par distances d'arbres, soit par distances de pas.

V. Pour ce qui est de la *chicane*, on y joue en pleine campagne, dans des allées, des chemins,

& par tout où l'on se rencontre ; on débute ordinairement par une volée, après quoi l'on doit jouer la boule en quelque lieu pierreux ou embarrassé qu'elle se trouve, & on finit la partie en touchant un arbre, ou une pierre marquée qui sert de but, ou en passant par certains détrois dont on sera convenu, & celui dont la boule qui aura franchi ce but sera la plus loin, suposé que les Joueurs de part & d'autre soient du pair au plus, aura gagné.

VI. A quelques-unes de ces quatre maniéres ; on doit convenir avant le début de ce que l'on joue.

VII. Personne ne doit se promener dans le mail quand on joue, à cause des accidens qui pourroient arriver.

VIII. Il faut être au moins à cent pas de distance pour ne pas blesser ceux qui sont devant, & crier toujours *gare* avant que de jouer.

IX. Ceux qui dans un jeu régulier ne sont ni de rouet, ni d'aucune partie, ni des grands coups, ne doivent pousser qu'une boule, afin de ne point incommoder les autres.

X. Quiconque jouant manque tout à fait sa boule, ce que l'on apelle faire une *pirouette*, perd un coup. Lorsque le mail se casse en rabattant, ou qu'il se démanche, si la masse passe la boule, le coup perdu est compté : mais si la masse demeure derriere, le coup est nul ; & le Joueur recommence sans rien perdre.

XI. Si l'on fait un faux coup, ou que l'on soit arrêté en quelque sorte que ce puisse être, par la faute de ceux avec qui l'on joue, ou du porte-leve, l'on pourra recommencer en quelque endroit du jeu que ce soit, mais toutes autres personnes, animaux ou rencontres, seront comme une pierre au jeu.

XII. L'on ne pourra en aucun lieu défendre les boules de ceux avec qui on joue, ni celles qui

viendront à se heurter quand elles sont roulantes ; si ce n'est qu'on les ait défendues pour le grand coup.

XIII. On peut mettre sa boule en beau pour jouer où on l'a trouvée, sans néanmoins l'avancer ni la reculer que ce ne soit de l'agrément des Joueurs.

XIV. Qui jouera une boule étrangére ne perdra rien, & pourra jouer la sienne quand il la trouvera ; mais celui qui jouera la boule de quelqu'un de sa compagnie, perdra un coup pour sa méprise & continuera à jouer du lieu où sera sa boule, en comptant le coup perdu ; & celui de qui il aura joué la boule, sera tenu d'en jouer une autre de la place où la sienne étoit, & si un étranger joue la boule d'un des Joueurs de la partie, on la remet à peu près où on juge qu'elle étoit.

XV. S'il survenoit des différends pour des coups ou des hasards imprévus, on peut s'en raporter au Maître du jeu, ou à des personnes presentes qui en ayent quelque expérience, pour en passer sur le champ par leur avis.

Du début.

I. Le début est le premier coup que chacun joue à toutes les passes que l'on fait.

II. On peut mettre du sable, de petites pierres, une carte roulée, ou un morceau de bois, pour élever sa boule tant qu'on veut, quand on débute.

III. Qui a une fois débuté pour être de la passe ou d'une partie, ne pourra plus se retirer sans payer ce qu'on jouoit, si ce n'est du consentement des Joueurs.

IV. Quand la boule de quelqu'un sort au début, il peut rentrer la premiere fois pour deux, en jouant une seconde boule ; & si elle venoit à sortir encore, il ne peut plus rentrer de lui-même, mais par la permission des Joueurs ; & sa deux-

xième rentrée qui est la troisieme boule, lui coute quatre passes : s'il rentroit pour une quatrieme boule, il lui en couteroit huit, & ainsi du reste en doublant toujours.

V. Quand le jeu du Roüet est commencé, & qu'un de ceux qui en est, a gâté son jeu pour avoir manqué, ou être sorti & rentré en doublant les mises, il peut refuser un survenant de se mettre de la partie, en attendant que la passe ait été finie.

VI. Ceux qui portent au plus loin coup ; ou à un certain arbre, doivent aller au moins jusqu'aux cent pas du début des deux côtés, autrement ils ne peuvent plus prendre leur avantage.

VII. Quiconque en débutant, aura mal joué sans sortir, de sorte qu'il ne puisse y aller en trois, ou en quatre, suivant que tous les autres y iront, il ne pourra rentre pour deux, si les Joueurs ne le veulent.

VIII. Quand le Roüet a commencé, ou est à un début, ceux qui se presentent pour en être, doivent s'informer de ce que l'on joue, afin que personne ne puisse faire de mauvaise contestation là dessus.

Des grands coups.

I. Celui qui jouera au grand coup en quelque lieu que ce soit, ayant du consentement de son adversaire défendu toutes sortes de hazards, s'il en survient quelqu'un, le coup sera nul.

II. Si le premier jouant au grand-coup, n'a rien défendu, celui qui joue après ne peut défendre.

III. Lorsque celui qui joue le second, au grand-coup, rencontre la boule du premier, quand elle n'auroit fait que la toucher, cela suffit pour faire dire qu'elle a gagné, quand elle seroit restée en arriere.

IV. Une boule sortie peut gagner encore le grand coup, si elle est allée plus loin, quoique

hors du jeu ; en la remettant vis-à-vis d'où elle sera trouvée.

V. Aux grands-coups, comme au rouet & en partie, ceux qui touchent aux ais ou aux murailles ne peuvent plus rien défendre, & courent le risque de tous les hasards.

Des boules sorties, arrêtées, poussées, perdues, changées, cassées & défendues.

I. Toute boule roulante qui en rencontre une arrêtée dans les cinquante pas du début, ou à vingt-cinq pas des autres coups, courra le hazard de la rencontre, si elle n'a été défendue avant que d'être jouée. Mais cette défense n'aura pas lieu, si la boule roulante touche les ais ou les murailles avant que de rencontrer la boule.

II. Les cinquante & vingt-cinq pas se mesurent de l'endroit où l'on aura joué, à celui où la boule aura rencontré l'autre, passé ces distances, il n'y a plus rien à défendre, si ce n'est aux grands coups, encore faut-il que les Joüeurs en soient convenus auparavant.

III. Qui sortira, prendra un coup, pour jouer sa boule dans le mail vis-à-vis l'endroit où elle sera trouvée.

IV. Une boule qui sera passée par un trou des égouts faits exprès pour faire écouler les eaux du jeu, ne sera pas réputée sortie, & on la remettra dans le jeu vis-à-vis, sans rien perdre.

V. Boule fendue ou collée, une fois défendue, sert à toute une séance d'entre mêmes Joueurs, & si elle vient à s'éclater, le coup est nul, & celui à qui elle étoit, en joue une autre.

VI. Si une boule non fendue se casse, qu'un morceau vienne à sortir, & l'autre demeure dans le jeu, il sera libre à celui qui l'aura jouée, de prendre ce dernier pour continuer la partie, & jouer une autre boule à sa place : que si tous les morceaux étoient dehors, le Joueur perd un coup pour rentrer.

VII. Si une boule arrêtée est avancée ou reculée par quelque hasard que ce soit, & que des gens de bonne-foi le disent, on pourra les croire, & la remettre à peu près où elle étoit.

VIII. Celui dont la boule sortira au second coup, pourra rentrer pour une autre passe, de l'aveu des Joueurs, en rejouant d'où il étoit : il abandonne en ce cas sa premiere passe, qui ne peut plus être pour lui, quand il gagneroit la courante ; mais cette passe abandonnée sera pour tout autre qui s'en avisera le premier, en gagnant une passe suivante.

IX. Une boule sortie au troisieme ou quatrieme coup, le Joueur ne pourra plus rentrer, & doit finir la partie comme il se trouvera.

X. Celui a qui on a changé la boule, peut jouer celle qu'il a trouvée à la place de la sienne.

XI. Boule dérobée, met celui à qui elle étoit hors de la partie, excepté celle dont il étoit rentré pour deux, ou en place une autre pour lui où il plaît à la compagnie, ce qui n'est qu'une tolérance.

Du tournant, du raport, & de l'ajustement.

I. Quand un Joueur a sa boule dans le tournant, il ne lui est pas libre de s'élargir, mais il doit jouer du lieu où sera sa boule, sur la ligne droite & de niveau des ais au tambour.

II. On dit *être tourne*, quand on a passé la ligne des ais vis-à-vis le tambour ; & *être en vûe*, quand de l'endroit où est sa boule, on voit à plein l'archet de la passe.

III. Pour s'ajuster au troisieme ou quatrieme coup, il doit toujours être joué du mail, & jamais en aucun cas il ne le peut être de la leve, laquelle ne sert que pour tirer la passe.

IV. Quand on joue en trois coups de mail, si quelqu'un plus fort que les autres, alloit en passe ou aprochant en deux ; ou bien s'il y alloit en trois

coups, quand on est convenu d'y aller en quatre; il doit alors raporter sa boule aux cinquante pas, à compter de la pierre, pour jouer son coup d'ajustement avec le mail.

V. Celui dont la boule est allée le plus avant vers la passe, est obligé de la raporter le premier, & de jouer son coup d'ajustement des cinquante pas, & ainsi des autres de même suite.

De la passe.

I. Ceux qui arriveront les premiers à la passe, l'acheveront avant que d'autres Joueurs qui les suivent, puissent les interrompre, étant des regles de la bienséance d'attendre, afin que chacun puisse jouer à son tour, sans être empêché ni incommodé.

II. Toute boule qui tient de la pierre est en passe, & celle qui tient du fer est derriere.

III. Qui passe à son troisieme coup est derriere, & doit revenir en son rang; il en est de même à celui qui passe au quatrieme, quand on joue en quatre coups de mail.

IV. Si jouant en trois coups l'on est poussé par une ou plusieurs boules du Jeu, qui depuis le premier ou le second coup vous méne jusques en Passe, non-seulement celui qui aura été poussé, ne raportera pas aux cinquante, mais s'il se trouvoit si avant que d'autres de la partie vinssent à tirer, & passer dans leur ordre, ou à deux de plus de celui qui auroit été si heureusement avancé, il pourra alors tirer la passe, non avec son mail, mais avec sa leve du milieu, où il se trouvera comme obligé, autrement, l'avantage d'avoir été poussé si avant, lui demeureroit inutile.

V. Et si personne n'ayant passé, quelqu'un des autres Joueurs se trouve avant lui plus près du fer, il peut faire deux choses: l'une, ou s'ajuster du mail sur les plus avancés, pour tirer avant ou après eux, suivant son ordre, ou tirer la passe

avec la leve du lieu où il sera, auquel cas il ne le sera que comme s'il étoit à son ordre.

VI. Quand on est arrivé vers la passe, le premier qui y tire, peut faire dresser le fer, s'il n'étoit pas bien droit & à plomb; mais si quelqu'un étoit à côté du fer qui eût de la peine à pouvoir passer, on doit en ce cas laisser l'archet comme il est, à cause du hazard; & si celui qui se trouve incommodé, y touche de son autorité privée, sans l'avoir demandé à ses Compagnons, on doit l'obliger de rigueur à le faire remettre comme il étoit, ou bien comme la Compagnie le jugera à propos.

VII. Il n'est pas permis de biller la boulle de sa Partie, ni se mettre devant elle & joignant, quand on revient de derriere, à moins qu'on ne joue sa boule de l'endroit où elle s'est trouvée.

VIII. Pour juger si une boule tient du fer, il faut passer un fil entre la boule & les deux montans de l'archet qui sera à plomb; si le fil touche tant soit peu la boule, elle est réputée derriere, ce qui sera mesuré par le porte-leve, ou par toute autre personne désintéressée.

IX. Qui tire au surplus sur un qui est au pair, ne peut plus revenir, à moins qu'ils ne soient les deux derniers Joueurs qui restent, & alors son retour est de peu de conséqueuce; mais celui qui tire au pair, & revient au plus, a encore quelque ressource.

X. L'on ne peut revenir de derriere, que tous les autres Joueurs ne soient venus à la pierre de passe, & le plus éloigné du pont du milieu du fer, doit revenir le premier.

XI. Quand quelqu'un est en passe, s'il vouloit s'ajuster pour se mettre en beau au milieu du Jeu, il faut qu'il prenne garde à ne pas s'éloigner du fer plus qu'il étoit, parce qu'il perdroit son coup, & par conséquent la passe.

XII. Un Joueur voulant passer s'il se trouve une boule étrangére devant ou derriere la sienne qui le gêne & l'incommode, il peut l'ôter sans hésiter; mais si c'est une boule de Joueurs, elle doit demeurer où elle se trouve, & telle qu'elle est, quand ce seroit un Tabacan, pourvu qu'elle n'eût pas été remuée par celui à qui elle est; car s'il l'avoit touchée pour y mettre sa boule de passe, il la doit laisser,

XIII. Qui a été pour deux ou pour plusieurs du coup du début, profite de tout s'il gagne la passe; mais s'il est rentré au second, il pourra bien gagner la passe des autres, & se sauver même pour la derniere. Mais pour la premiere qu'il abandonne, elle est absolument perdue pour lui, & elle apartient à celui qui gagne la passe suivante, s'il se souvient de la demander.

XIV. Quand celui qui a gagné la passe, débute sans avoir demandé auparavant si quelqu'un étoit pour deux, il perd cette passe oubliée, *& on l'envoye*, comme on dit communément, *à Avignon*; cette même passe se trouve donc alors encore suspendue ou réservée pour celui qui gagnera la passe suivante, pourvu qu'il n'oublie pas de la demander.

XV. Si quelqu'un est pour deux ou pour plusieurs du début, & que l'on fasse sauve avec lui, sans s'expliquer pour combien, il ne sera réguliérement sauvé que pour une passe; car pour être sauvé du total, il faut s'en être auparavant expliqué.

XVI. Celui qui aura sauvé un de la troupe, & qui viendra à partager les passes avec un autre, sans tirer, prendra dans son lot celui qu'il aura sauvé.

XVII. Qui passe au pair, ou au plus, gagne, & qui passe à deux de plus oblige, c'est-à-dire, qu'il gagne; si celui qui joue reste à un de plus

après lui manque à passer ; & si ce dernier passe, il gagne tout.

XVIII. Il faut avoir affranchi le fer par dedans pour avoir passé ; & si, comme il arrive quelquefois, la boule frapant le fer passoit, & revenoit en pirouettant en deçà du fer, elle ne laisseroit pas d'avoir gagné, comme étant une fois passée, par la même raison qu'une boule ayant été derriere, reviendroit en avant du fer par la force du coup, ou autrement, on la doit remettre derriere aussi loin qu'elle seroit trouvée revenue devant.

XIX. Qui tire au pair ou au plus à la passe, & rencontre une boule, la mettant derriere, elle y est mise.

XX. Qui passe de la leve, voulant s'ajuster au pair ou au plus, séra réputé derriere, & ne gagnera pas, à moins qu'il n'ait joué précisément du lieu où étoit sa boule. C'est pourquoi quand on veut faire ce coup, il est toujours bon d'avertir qu'on joue pour passer, ou pour se mettre sous les fers.

XXI. Si quelqu'un tirant à la passe, fait passer une autre boule avant la sienne, la premiere passée gagne, pourvu qu'elle soit en son ordre du pair ou du plus ; car si par exemple elle étoit à deux de plus, & que celle qui l'auroit fait passer, passât aussi la derniere, celle-ci gagneroit comme obligée de passer à reste un de plus l'autre.

XXII. Pour biller une boule que l'on veut mettre derriere, & passer, il ne faut point porter la leve jusque sur l'autre boule pour la pousser en traînant, ce qui s'apelle *billarder* ; mais on doit jouer franchement sa boule pour aller chasser l'autre, sans l'aide de la leve, & qui fait autrement perd la passe : mais si les boules se joignent, de maniere qu'on ne puisse jouer qu'en les poussant toutes deux ensemble avec la leve, le coup alors sera bon.

XXIII. Qui se trouve à trois de plus, n'a que faire de tirer, parce qu'il n'en est plus.

XXIV. Quand on est proche de la passe & à côté du fer, ce qu'on dit être *la place aux niais*, il faut passer de la leve en droite ligne, sans biaiser ni tourner la main, & sans porter la leve dans l'archet en *crochetant*, comme on dit : car alors on triche, & l'on doit perdre la passe.

XXV. Celui à qui par trop d'ardeur ou autrement, la boule de passe échape de la leve sans la jouer, perd un coup.

XXVI. Si la boule de passe sortoit par le bout du mail sans avoir passé, elle ne seroit pas censée sortie, & le Joueur pourroit revenir, s'il étoit encore en état pour cela.

XXVII. Qui leve sa boule, croyant être seul sur le Jeu, & avoir gagné, ne perd pas son coup, mais il doit remettre sa boule où elle étoit, & jouer à son ordre pour finir la partie avec celui qui reste, parce qu'on excuse facilement la bonne foi de ceux qui ne s'aperçoivent pas quelquefois d'une boule qui est écartée, à quoi pourtant tout Joueur doit bien prendre garde.

XXVIII. De même maniere, si un Joueur passant a deux de plus, & ne faisant qu'obliger un qui joueroit, reste à un après lui, celui-ci croyant que l'autre étoit en ordre viendroit à lever imprudemment sa boule, il ne doit pas perdre pour cela son coup, parce qu'il est censé dans la bonne foi, & on doit lui permettre de tirer son coup.

De la Partie.

I. Ceux qui jouent en partie liée, ne peuvent point entrer au début, ni à aucun autre coup.

II. Ils peuvent nuire en tout & par-tout à ceux du parti contraire, & aider aussi à ceux qui sont de leur côté, les pousser même jusqu'à la passe, s'il étoit possible, pour les faire gagner, pourvû

que ce soit dans les bonnes formes & sans tricherie.

III. La boule qui incommodera quelqu'un du même côté, pourra être levée afin qu'il puisse tirer à la passe sans gêne, mais dès-lors elle ne sera plus du Jeu.

IV. En Partie liée, comme au rouet, il n'y a que les deux derniers qui puissent revenir l'un contre l'autre pour clorre la passe, s'ils sont en ordre.

V. Une Partie commencée ne doit se rompre que du consentement des Joueurs, autrement celui qui la quitte la perd, & sera tenu de payer ce que l'on jouoit.

VI. On doit empêcher les gens de livrées d'incommoder les Joueurs, de jouer même quand il y a des parties faites, & on devroit les accoutumer de se tenir hors du Jeu à la suite de leurs Maitres avec le porte-leve, afin de prendre garde aux boules qui sortent, & pour ne donner aucun soupçon aux Joueurs d'avoir avancé ou reculé les boules, ce qui fait souvent de la peine à plusieurs.

Regles particulières concernant le Maître du Mail, ou son Commis, ou les Portes-Leves.

I. QUiconque voudra jouer sera tenu de venir à la loge du Maître, ou de celui qui tiendra sa place, pour y prendre un mail & des boules, & s'il en aporte, il n'entrera point au Jeu sans avoir averti ou fait avertir le Maître ou le Commis, pour lui payer le droit de son Jeu, suivant ce qu'on a coutume de donner.

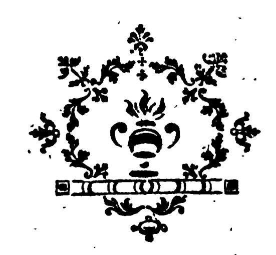
II. Le Maître fournira des boules, des mails & des leves à ceux qui n'en auront point, moyennant dix sols pour tout, depuis six heures du ma-

tin jusqu'à midi, & depuis une heure jusqu'au soir; mais ceux qui ont leur équipage de mail, ne devroient payer que la moitié ou tout au plus les deux tiers; & en ce dernier cas, le droit pour le porte-leve y doit être compris.

III. Si l'on casse un manche du Jeu, on payera vingt sols; si l'on perd ou si l'on casse une boule, dix sols; si l'on perd la boule de passe, vingt sols; si l'on perd ou si l'on casse la leve, trente sols; & si l'on casse la tête du mail, on ne payera rien, pourvu qu'on en raporte les morceaux, faute de quoi on payera trente sols; & pour louer une leve & une boule de passe, cinq sols.

IV. Les Portes-leves doivent aller toujours devant le coup, autant qu'il est possible, pour crier gare, prendre garde aux boules, empêcher qu'on ne les change, ni qu'on ne les perde, & les remettre dans le Jeu quand elles sont sorties, vis-à-vis l'endroit où elles se trouvent.

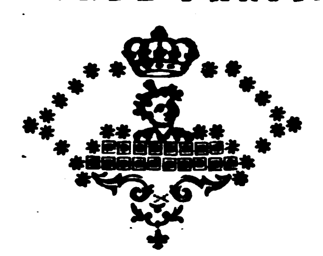
Fin de la premiere Partie.



ACADÉMIE
UNIVERSELLE
DES JEUX,
AVEC
DES INSTRUCTIONS FACILES
pour aprendre à les bien jouer.

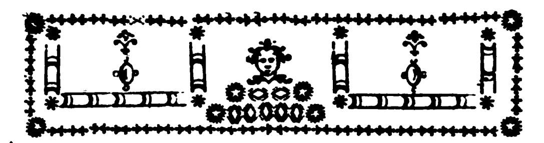
Oüi : le plaisir est le prix du travail,
Et le travail du plaisir est l'excuse ;
Il faut, ami, que le Sage s'amuse :
Dans l'âge d'or l'homme ainsi fit son bail.

NOUVELLE ÉDITION
Augmentée, & mise en meilleur ordre.
SECONDE PARTIE.



A AMSTERDAM.

M. DCC. LVIII.



LE JEU
DU BILLARD,
AVEC SES REGLES.

SECONDE PARTIE.

ON sçait que ce Jeu fait le divertissement de tout ce qu'il y a de gens de distinction, ainsi que de bien d'autres ; il demande pour y jouer une certaine adresse que tout le monde n'a pas.

Le mot de *Billard* a trois significations différentes ; la premiére signifie un Jeu honnête & d'adresse, qu'on joue sur une table, où l'on pousse des *boules* dans les *blouses*, avec des *bâtons* faits exprès, & selon certaines Loix & conditions du Jeu ; telle est la définition du jeu du *billard*.

Il signifie en second lieu la grande *Table* couverte d'*étoffe verte*, sur laquelle on joue & on pousse les *billes* dans les *blouses* qui sont sur les coins, & sur le milieu des bords. Il y a pour l'ordinaire six *blouses*.

Le mot de *billard* en troisiéme lieu s'entend du *bâton* recourbé, avec lequel on pousse les *billes* ; il est ordinairement du bois de *gayac*, ou de *cormier*, garni par le gros bout, ou d'*yvoire* ou d'*os* simplement. Il y en a aussi dont on se sert sans ces garnitures.

Les *billes*, ſont des boules d'yvoire ou de bois; avec leſquelles on jouë au *billard*.

Pour les *blouſes*, ce ſont des trous d'un *billard*. dans leſquelles on pouſſe les *billes* ; & la grande adreſſe du *billard*, eſt de pouſſer la *bille* de ſon adverſaire dans la *blouſe*.

Après avoir été inſtruit des particularités dont on vient de parler, il eſt bon, quand on veut jouer au *billard*, & pour y finir promptement les diſputes qui peuvent y ſurvenir, de conſulter ce qui ſuit:

RÈGLES DU JEU DU BILLARD ORDINAIRE.

I. LEs parties ordinaires ſe jouent en ſeize points, & ſe payent deux ſols ſix deniers au jour, cinq ſols à la chandelle; ſi elles ſont remiſes, elles ſe payent à proportion.

II. Il faut remarquer quel point de bille l'on prend afin de pouvoir décider ſi un Joueur a joué la bille de ſon homme, en quel cas il perd un point.

III. L'acquit ſe tire au plus près de la bande du bas du billard, & celui qui s'y met le plus près, donne l'acquit.

IV. L'acquit ſe donne & ſe tire à hauteur de corde d'un ſeul coup de billard, ſi un Joueur le donnoit de deux, celui qui le doit tirer peut le faire redonner.

V. Pour donner l'acquit & le tirer, il faut être dans le billard, chaque maître aura ſoin de tirer une raye de niveau à chaque coin de ſon billard, entre les deux quelles rayes les Joueurs ſeront obligez d'avoir les deux pieds.

VI. Le Joueur qui donne ſon acquit, eſt maître de ſa bille juſqu'à ce qu'elle ait paſſé les milieux.

VII. Si celui qui donne l'acquit ſe blouſe dans un des coins, ou dans un des milieux après les avoir paſſés, il perd ſon acquit.

VIII. Si la bille d'un Joueur qui donne ſon ac-

qui revient en deça des milieux après avoir touché la bande d'enhaut ou les fers, l'acquit est bon.

IX. Celui qui tire l'acquit, ne peut reprendre sa bille après l'avoir touchée droite, soit qu'elle passe les milieux ou qu'elle ne les passe pas.

X. Quand on manque à toucher, on perd un point.

XI. Quand on billarde, c'est-à-dire, quand on touche les deux billes du bout de l'instrument dont on joue, on perd un point.

XII. Quand on joue sans avoir un pied à terre, on perd un point.

XIII. Si un Joueur après avoir manqué à toucher, blouse ou fait sauter sa bille; il perd trois points.

XIV. Si un Joueur blouse sa bille seule ou la fait sauter, il perd deux points.

XV. Si un Joueur met les beux billes dans une blouse ou les fait sauter toutes deux, il perd deux points.

XVI. Si un Joueur met la bille seule de celui contre qui il joue, ou la fait sauter, il gagne deux points.

XVII. Si un Joueur soufle sur sa bille roulante, il perd deux points; s'il soufle sur celle de celui contre qui il joue, il n'en perd qu'un, les billes seront relevées, & celui qui aura gagné le point, donnera son acquit.

XVIII. Si un Joueur qui blouse ou fait sauter la bille de celui contre qui il joue, arrête la sienne roulante sur le tapis, il perd deux points.

XIX. Si l'un des deux Joueurs renvoyant à celui contre qui il joue le billard ou autre instrument dont ils se servent tous deux, vient à rompre les billes arrêtées, il ne perd rien, & elles seront remises en la place où elles étoient auparavant, de l'avis des spectateurs, ou sur la bonne foi des Joueurs.

XX. Si les billes roulent encore sur le tapis, & qu'un des deux Joueurs les rompent comme dessus, s'il les rompt toutes deux, il perd deux points; s'il ne rompt que celle de celui contre qui il joue, il n'en

perd qu'un ; s'il rompt la sienne seule, il en perd deux, & celui qui a gagné le coup donne l'acquit.

XXI. Si un Joueur renvoyant à celui contre qui il joue, le billard dont ils se servent tous deux, ou celui dont il se serviroit seul, rompt sa bille roulante sur le tapis avant que d'avoir touché la bille de son Joueur, il perd trois points, & celui qui gagne le coup donne son acquit.

XXII. Si un Joueur après avoir manqué à toucher, rompt la bille de celui contre qui il joue, il ne perd qu'un point, & la bille est remise à sa place.

XXIII. Si un Joueur prêt à jouer son coup est heurté par quelqu'un des spectateurs, & que sa bille soit dérangée, il recommencera son coup de l'endroit où étoit sa bille avant que d'avoir été dérangée.

XXIV. Si une bille arrêtée sur le bord d'une blouse, vient à y tomber avant que d'avoir été touchée de celle de celui qui joue dessus & qui roule encore sur le tapis, le coup est nul, & les billes seront remises en leurs places pour les recommencer.

XXV. Si un Joueur allant sur la bille de celui contre qui il joue, & qui sera arrêtée sur le bord d'une blouse, se perd en y allant dans quelqu'une des blouses du billard, ou saute avant que d'avoir touché celle de son Joueur, quoique la bille arrêtée sur le bord de la blouse vienne à y tomber par le mouvement que l'autre bille aura communiquée au billard en se blousant, ou en sautant, celui qui a joué le coup, perd trois points.

XXVI. Tout Joueur dont la bille sera cachée tant au-dessus qu'au-dessous des fers, ne pourra ni forcer lesdits fers, ni détourner sa bille sans perdre un point, & sera obligé d'y aller à coup sec ou en bricolle.

XXVII. Si un Joueur allant sur une bille collée aux fers, la blouse en touchant la branche des fers au-dessus de laquelle ladite bille sera collée, il gagne deux points ; mais s'il ne touche que l'autre branche des fers à laquelle la bille n'étoit point collée, quoi-

que ladite bille vint à remuer par le mouvement communiqué à toute la passe, celui qui a joué le coup perd un point, si celle du joueur y étoit attachée, par la raison qu'il faut qu'il pousse sa bille & non le fer.

XXVIII. Les Joueurs en commençant leur partie, doivent convenir ensemble si ils jouent à tout coup bon, sans quoi celui qui touche deux fois sa bille perd un point, le joueur qui aura fait le mauvais coup ne peut s'accuser lui-même.

XXIX. Si un Joueur s'apercevant que celui contre qui il joue, billarde ou touche deux fois la bille, dit j'ai ou j'en ai avant que les billes soient reposées, il ne peut lui faire perdre qu'un point, quelqu'autre avantage qu'il eût pû tirer du repos des billes; c'est-à-dire, qu'il s'ensuive la perte de celui contre qui il joue, ou même le coup de trois; si au contraire il ne dit rien avant le repos des billes, il peut tirer tout l'avantage qui peut lui revenir du coup.

XXX. Si un Joueur, sans avoir touché la bille de celui contre qui il joue, vient à la faire remuer par quelque mouvement que ce soit qu'il aura communiqué au billard, soit en se jettant dessus ou autrement, il perd un point.

XXXI. Si l'un des Joueurs traîne, il est obligé de le dire avant que de commencer la partie, sans quoi il sera obligé de l'achever sans traîner, à moins que son Joueur n'en soit consentant; s'il veut quitter la partie sans le consentement de son Joueur, il la perd.

XXXII. Si quelqu'un veut jouer de la queuë avant que d'en avoir obtenu le consentement de son Joueur en commençant la partie, on peut la lui défendre en quelqu'état que soit ladite partie, il n'en pourra jouer aucun coup pendant ladite partie, ni la quitter sans la perdre.

XXXIII. Si les billes arrêtées se touchent du coup de celui qui vient de jouer, celui qui doit jouer ensuite est obligé de la toucher de maniére qu'il la fasse remuer, sans quoi il perd un point,

XXXIV. Si une bille roulante eſt arrêtée par quelque particulier, le coup eſt nul & ſe recommence de l'endroit où les billes ſeront remiſes.

XXXV. Si un particulier vient à heurter le joueur dans le tems qu'il joue, & lui faſſe faire un mauvais coup, le coup eſt nul, & ſe recommence comme deſſus.

XXXVI. Si la bille de celui qui a joué le coup ſaute, & que celui contre qui il joue la remette ſur le tapis, ſon coup eſt bon & il ne perd rien ; & ſi celui contre qui il joue la remettant ſur le tapis la fait entrer dans quelque blouſe, le coup eſt nul, & celui qui a joué le coup redonne ſon acquit.

XXXVII. Si la bille de celui qui joue le coup, ſaute & eſt remiſe ſur le tapis par quelque particulier, celui qui a joüé le coup perd deux points.

XXXVIII. Si un Joueur fait ſauter la bille de celui contre qui il joue, il gagne deux points, quoiqu'elle ſoit remiſe ſur le tapis en touchant à celui à qui elle eſt ou à quelqu'autre particulier qui ſe trouveroit au bord du billard.

XXXIX. Si un Joueur voulant ſe cacher ou faire un pour un, vient à arrêter ſa bille contre la bande avec ſon billard, ou que la bille en revenant touche au billard de celui qui a joué le coup, il perd trois points.

XL. Si un Joueur manque à toucher, ou veut faire un pour un, il doit paſſer la bille de celui contre qui il joue & toucher ſa bande, mais il ne le peut faire que du conſentement de celui contre qui il joue.

XLI. Si un Joueur prêt à jouer ſon coup remuë ſa bille en laiſſant tomber ſon billard ſur le tapis, ou la touche de côté ſans toucher celle de celui contre qui il joue, il perd un point, & ſon coup eſt joué quelque part que ſa bille aille, à moins qu'elle n'aille en quelque blouſe, en quel cas il perd trois points.

XLII. Si un Joueur dont la bille sera collée à la bande ou environ, passe par-dessus ladite bille en la voulant jouer de la masse de son billard, il perd trois points, d'autant que c'est du bout de la masse qu'il convient de jouer; il en est de même si après l'avoir décolée & conduite du bout de sa masse, il l'arrête ou la détourne du coin de son billard, en quelque endroit que ladite bille reste, il perd trois points.

XLIII. On peut changer de billard en jouant, à moins qu'on ne se soit obligé de jouer de celui qu'on aura choisi en commençant la partie.

XLIV. Si un des Joueurs reçoit l'avantage de quelques points de celui contre qui il joue, & que celui qui compte le jeu les ait oubliés par inadvertance, ou parce que les Joueurs auroient manqué de l'en avertir, celui qui le reçoit, peut y revenir pendant tout le cours de la partie.

XLV. Si les deux billes se trouvent touchantes l'une à l'autre au-dessus d'une blouse, quoiqu'elles ne soient ni dedans ni dehors, elles ne sont plus réputées être sur le tapis, & celui qui a joué le coup perd deux points.

XLVI. Si l'un des Joueurs billarde ou touche deux fois sa bille, n'étant pas convenu de jouer à tout coup bon, il perd un point, le coup est fini, & celui qui gagne le point, donne son acquit.

XLVII. Si un Joueur dit à celui dont la bille est derriére les fers, qu'il doit jouer coup sec ou bricolle, il ne peut y aller en traînant & sans bricolle sans perdre un point; il en est de même de la bille au-dessous des fers.

XLVIII. Si une bille reste sur le bord de la bande, elle est réputée sautée, & celui qui a joué le coup gagne deux points, si c'est celle de celui contre qui il joue; mais si c'est la sienne il en perd deux.

XLIX. Qui joue sur une bille roulante perd un point.

L. Qui léve sa bille sans permission, perd un point.

LI. Qui joue la bille de son joueur, perd un point.

LII. Si un Joueur après avoir joué son coup, laisse son billard sur le tapis, & que sa bille vienne à y toucher, il perd deux points; si c'est celle de son Joueur, il n'en perd qu'un.

LIII. Si les Joueurs conviennent de relever les billes, c'est à celui qui devoit Jouer à donner l'acquit.

LIV. S'il ne manque à un Joueur qu'un point pour avoir partie gagnée, il ne peut le demander sur quel coup que ce soit, & quand bien même celui contre qui il joue le lui donneroit, il ne seroit pas bien donné, attendu qu'il seroit surpris, & qu'il n'auroit pas donné ce point s'il eût sçû qu'en le donnant il donnoit gain de la partie.

LV. Si l'un des Joueurs quitte, & que l'autre ait partie faite, il aura le billard préférablement à tout autre qui voudroit le lui enlever, sous quelque prétexte que ce soit.

LVI. Si deux Joueurs cessant de jouer ensemble ont tous deux partie faite, ils tireront au plus près de la bande à qui des deux le billard restera.

LVII. Si deux Joueurs quittent le billard & que deux autres le prennent, ceux qui l'avoient auparavant ne pourront le reprendre, lorsque l'un des deux entrans aura gagné deux points par une bille faite, quand bien même les frais du maître ne seroient point encore payés.

LVIII. Si un Joueur quitte la partie ou veut la remettre sans le consentement de celui contre qui il joue, il la perd.

LIX. Les parties de quatre se payent doubles, tant au jour qu'à la chandelle, les parties de trois se payent à proportion.

LX. Quand l'un des deux Joueurs sauve à l'autre cinq blouses, la partie se joue en dix.

LXI. Quand un Joueur sauve un côté à celui contre qui il joue, la partie se joue en douze.

LXII. Quand les Joueurs ne jouent que les frais, celui qui perd la partie les paye.

LXIII. Quand les Joueurs jouent bouteille ; celui qui perd paye les frais.

LXIV. Quand les Joueurs jouent de l'argent ; quelques conventions qu'ils ayent faites ensemble, celui qui gagne paye les frais ; & si son gain ne suffisoit pas pour les acquitter, les deux Joueurs payeront le surplus par moitié.

LXV. Si l'un des Joueurs fait quelque pari avec des particuliers, & que la partie vienne à se quitter du consentement des deux Joueurs, le pari devient nul ainsi que la partie, de quelque côté que soit l'avantage, attendu que les parieurs sont obligés de suivre les Joueurs.

LXVI. Si cependant les parieurs étoient convenus qu'en quelque état que fût la partie, qui *plus auroit tireroit* ; pour lors celui des parieurs qui auroit l'avantage du point, gagneroit le pari.

LXVII. Les parties & les gageures équivoques sont nulles.

LXVIII. On ne peut jouer ni parier sans argent ; les Joueurs & les Parieurs auront soin de faire mettre au jeu.

LXIX. La queuë du bistoquet sera toujours permise, pourvû toutes fois qu'on en joue du bout, étant défendu de jouer d'aucun des côtés de quelqu'instrument que ce soit.

LXX. Défense de tenir les fers en jouant son coup, soit à pleine main ou avec, ni entre deux doigts, à peine de perdre un point ; on ne pourra y toucher que d'un seul doigt, lorsqu'on jouera de la queuë.

LXXI. Lorsqu'une des deux billes se trouve aux environs des fers, & qu'il n'y a point à jouer coup sec, il faut aller sur l'autre bille en droiture, & passer par où l'on voit la bille.

LXXII. Tout homme qui traine, doit traîner droit sur la bille : Défenses de marcher en trainant, à peine de perdre un point.

LXXIII. Défenses de fraper sur le tapis avec son billard, ou autrement pendant que la bille roule, à peine de perdre un point.

LXXIV. Quiconque coupera ou endommagera le tapis, payera le dommage : il en est de même d'un billard ou autre instrument qu'il cassera.

Régles particuliéres à la Partie qu'on apelle TOUT DE BRICOLLE.

SI les Joueurs sont convenus de jouer tout de bricolle, & que l'un des deux touche la bille de celui contre qui il joue sans avoir touché aucune bande, il perd un point.

II. La bricolle du fer est bonne dans toutes sortes de Parties.

III. Si l'un des Joueurs touchoit la bille de celui contre qui il joue sans avoir touché aucune bande, se blouse ou se fait sauter, il perd trois points.

IV. Si l'un des Joueurs touchant en bricolle la bille de celui contre qui il joue, se blouse ou se fait sauter, il perd deux points.

Régles particuliéres à la partie TOUT DE DOUBLET.

I. LEs Parties tout de Doublet se jouent en dix.

II. Les billes faites par contre-coup, sont réputées doublées, & celui qui les fait gagne deux points.

III. Les billes faites en bricolle ou à coup de talon sont nulles.

Régles particuliéres à la Partie qu'on apelle sans passe la Raye des Milieux.

I. SI l'un des deux Joueurs qui seront convenus de jouer la partie sans passer la raye des milieux, fait rester la bille de celui contre qui il joue sur la raye qui aura été faite sur le tapis, il ne perd

rien ; mais pour peu qu'il fasse passer ladite bille du côté qui lui aura été défendu, il perd un point.

II. Si le Joueur fait passer la bille de celui contre qui il joue du côté qui lui aura été défendu, & qu'il se blouse ou se fasse sauter, il perd trois points.

III. Si un des Joueurs se blouse ou se fait sauter, sans cependant faire passer du côté défendu la bille de son Joueur, il perd deux points.

Régles particulières à la partie qu'on joue en sauvant les cinq blouses pour une à perte & à gain.

I. QUand un Joueur sauve à l'autre cinq blouses pour une à perte & à gain, les parties se jouent en douze.

II. Si celui des deux Joueurs qui a la blouse à perte & à gain ne parle point du saut, il est bon pour l'un comme pour l'autre sur ladite blouse.

III. Si celui qui n'a qu'une blouse à perte & à gain, met la bille de son Joueur, ou toutes les deux dans sa blouse, il gagne deux points ; & s'il a aussi le saut à perte & à gain sur la même blouse, & qu'il fasse sauter la bille ou toutes les deux, il gagne aussi deux points.

IV. Si celui qui n'a qu'une blouse à perte & à gain se perd dans cette blouse, il ne perd rien ; il en est de même du saut.

V. Si celui qui n'a qu'une blouse à perte & à gain fait sauter sa bille, & met celle de son Joueur dans sa blouse, il gagne deux points ; de même s'il fait sauter celle de son Joueur, & met la sienne dans sa blouse, il gagne deux points.

Régles particulières à la Partie qui perd gagne.

I. QUand les Joueurs sont convenus de jouer la partie qui perd gagne, celui qui blouse sa bille ou la fait sauter, gagne deux points.

II. Si l'un des Joueurs blouse sa bille : seule ou toutes les deux, il gagne deux points ; il en est de même du saut.

III. Si l'un des Joueurs blouse, ou fait sauter la bille seule de celui contre qui il joue, il perd deux points, & celui qui les gagne, donne l'acquit.

IV. S'il y a quelques coups à juger dans chacune de toutes lesdites parties différentes du Billard, le marqueur le doit demander tout bas à ceux qui ne sont point intéressés, la pluralité des voix l'emporte.

LE JEU
DU BILLARD,
APELLÈ LE JEU DE LA GUERRE.

ON peut dire que le *Jeu de la Guerre*, est un jeu de compagnie, puisqu'on y joue huit ou neuf ensemble.

Le nombre des personnes qui veulent jouer étant arrêté, chacun prend une bille marquée différemment, c'est-à-dire, d'un point, de deux, & de davantage, selon qu'on est de Joueurs ; & on remarquera qu'avant que chacun tire sa bille, il faut bien les mêler les unes avec les autres.

Quand les billes sont tirées, chaque Joueur joue à son tour, & selon que le nombre des points qui sont sur sa bille, lui donne droit ; & lorsqu'on joue, voici tout ce qu'il y a à observer à la guerre.

RÉGLES DU JEU DE LA GUERRE.

I. IL est défendu de se mettre devant la passe, sans le consentement de tous les Joueurs.

II. Celui qui joue une autre bille que la sienne, perd la bille & le coup.

III. Qui touche les deux billes en jouant, perd sa bille & le coup : il faut remettre l'autre à sa place.

IV. Qui passe sur les billes, perd la bille & le coup, & on doit mettre cette bille dans la blouse.

V. Qui fait une bille & peut butter après, gagne toute la Partie ; c'est pourquoi il est de l'adresse d'un Joueur de tirer à ces sortes de coups autant qu'il lui est possible.

VI. Qui butte dessous la passe, gagne tout, fût-on jusqu'à neuf Joueurs.

VII. Les loix du jeu de la Guerre veulent qu'on tire les billes à quatre doigts de la corde.

VIII. Il est défendu de sauver d'enjeu, à moins qu'on ne soit repassé.

IX. Qui perd son rang à jouer, ne peut rentrer qu'à la seconde Partie.

X. Ceux qui entrent nouvellement au jeu, ne sont point libres le premier coup de tirer sur les billes, en plaçant les leurs où bon leur semble ; il faut qu'ils tirent la passe à quatre doigts de la corde.

XI. Il faut remarquer que lorsqu'on n'est que cinq, on doit faire une bille avant que de passer.

XII. Si on n'est que trois ou quatre, il n'est pas permis de passer jusqu'aux deux derniers.

XIII. Si celui qui tire à quatre doigts fait passer une bille, elle est bien passée.

XIV. Qui touche une bille de la sienne, & se noye, perd la Partie ; il faut que la bille touchée reste où elle est roulée.

XV. Si celui qui touche une bille en jouant la noye, & la sienne aussi, il perd la Partie ; & on remet la bille touché où elle étoit.

XVI. Qui du côté de la passe fait passer une bille, espérant la gagner, & ne la gagne pas, cette bille doit rester où elle est, supposé qu'il y eût encore quelqu'un à jouer ; mais s'il n'y avoit

personne, on la remettroit à sa premiére place.

XVII. Quand un Joueur a une fois perdu, il ne peut rentrer au jeu que la partie ne soit entiérement gagnée.

XVIII. Les billes noyées apartiennent à celui qui butte.

XIX. Les deux derniers qui restent à jouer, peuvent l'un & l'autre se sauver d'enjeu.

XX. Si celui qui est passé ne le veut pas, il n'en sera rien; s'il y consent, il doit être préféré à celui qui n'est pas passé.

XXI. Celui qui étourdiment, ou par inadvertance joue devant son tour, ne perd que le coup & non pas la bille; c'est-à-dire, qu'il y peut revenir à son rang.

XXII. Qui tire à une bille, & la gagne, & qu'en tirant le Billard il touche une autre bille gagnée, elle est censée telle; & la bille de celui qui a joué le coup doit être mise dans une blouse.

XXIII. Il est expressément défendu de faire des ventes de quelque maniére que ce soit, à peine de perdre.

XXIV. Qui par emportement ou autrement rompt un Billard, doit le payer ce qu'il vaut.

On voit, selon les Régles qu'on vient d'établir, que le jeu de la Guerre n'est pas difficile à comprendre; il y faut plus d'adresse de la main que d'autre chose.

LE JEU
DE LA PAULME.

LE Jeu de la *Paulme* est fort ancien; & si l'on en croit quelques Auteurs, *Gallien* l'ordonnoit à ceux qui étoient d'un tempérament fort replet, comme un remède pour dissiper la superfluité

des humeurs qui les rend pesants & sujets à l'apopléxie. Quelques-uns disent que c'étoit le jeu de la *Pelotte*; mais comme cette *Pelotte* n'étoit autre chose qu'une balle, on croit qu'ils se sont trompés.

Quoiqu'il en soit, on peut dire que le jeu de la *Paulme* est un exercice fort agréable & très-utile pour la santé.

Le Jeu de *Paulme* se compte par quinzaines, en augmentant toujours ainsi le nombre; & disant par exemple, *trente*, *quarante-cinq*, puis un *jeu*, qui vaut *soixante*. On ne sçait point positivement la raison de cela; il y en a qui l'attribuënt à quelques Astronomes, qui sçachant bien qu'un signe Physique, qui est la sixiéme partie d'un cercle, se divise en soixante degrés, ont cru à cette imitation devoir compter ainsi les coups du jeu de Paulme. Mais comme cette raison souffre quelques difficultés, on ne s'y arrête point comme à une chose certaine.

D'autres disent, & plus probablement, que cette maniére de compter à la Paulme nous vient de quelques Géométres; d'autant qu'une figure géométrique a soixante pieds de longueur, & autant de largeur; & qui considérant le Jeu de la Paulme comme un tout qu'ils ont mesuré selon leur imagination, ils ont jugé à propos que cela se pratiquât ainsi.

On compte encore par *demi-quinzaine*, & cette bisque est un coup qu'on donne gagné au Joueur qui est plus foible, pour égaler la partie par cet avantage, & qu'il prend quand il veut une fois en chaque partie; quelques-uns en ce sens dérivent ce mot de *bis capis*, parce que d'ordinaire on la prend après un avantage qu'on vient de gagner, & ainsi on prend deux coups en même-tems.

Il y a même de bons Joueurs qui donnent *quinze & bisque*, d'autre *quinze* seulement; & tout cela selon qu'on connoît sa force, & la foiblesse de celui contre qui l'on veut jouer. Il est vrai qu'on

croit que ces derniéres maniéres de compter n'ont été trouvées qu'après coup, & qu'on ne les a mises en usage que long-tems après l'invention du Jeu de Paulme.

LOIX ETABLIES

POUR LE JEU DE PAULME.

LE Jeu de Paulme proprement parlant, est un Jeu où l'on pousse & l'on repousse plusieurs fois une balle, avec certaines régles.

Il y a la *longue Paulme*, & la *courte Paulme*. Nous parlerons de la premiére en son lieu ; & l'autre est un Jeu fermé & borné de murailles, qui est tantôt couvert, tantôt découvert. On y joue avec des raquettes, des batoirs des petits bâtons, & un panier ; & pour y bien jouer, outre l'agilité du corps qu'il convient avoir pour courir à la bale, il faut aussi beaucoup d'adresse de la main & de la force de bras: mais venons maintenant à la pratique.

Quand on veut jouer à la Paulme, & que la partie est liée, on commence par tourner la raquette, pour sçavoir qui sera dans le jeu. Celui qui n'y est pas ; doit servir la bale sur le toît, en la poussant avec la raquette, & le premier coup de service s'apelle le coup des dames, & est compté pour rien ; ensuite on joue à l'ordinaire.

Si l'on n'est pas convenu de ce qu'on joue, il faut le dire au premier jeu, celui qui gagne la première partie, garde les gages.

Les parties se jouent en quatre jeux ; & si l'on convient trois jeux à trois jeux, on dit *à deux de jeu* ; c'est-à-dire, qu'au lieu de finir en un, on remet la partie en deux jeux ; on peut jouer aussi, si l'on veut, en six jeux : mais pour lors, il n'y a point d'*à d'eux de jeu*, si ce n'est du consentement des Joueurs.

Il faut auſſi avant que de commencer le jeu, tendre la corde à telle hauteur qu'on puiſſe voir le pied du deſſus du mur, du côté où eſt l'adverſaire, & le long de cette corde eſt un filet attaché dans lequel les bales donnent ſouvent.

S'il arrive par hazard qu'en jouant, la bale demeure entre le filet & la corde, & qu'elle donne dans le poteau qui tient cette corde, le coup ne vaut rien.

Il n'eſt pas permis en pourſuivant une bale, d'élever la corde.

Ceux qui jouent à la Paulme, ont ordinairement deux Marqueurs; ce ſont proprement des valets de Jeux de Paulmes qui marquent les *Chaſſes*; & qui comptent le jeu des Joueurs, qui les ſervent, & qui les frottent.

Ces Marqueurs marquent au ſecond bond; & à l'endroit où touche le bond, ils doivent encore avertir les Joueurs tout haut quand il y a *chaſſe*, & dire *chaſſes*; ou bien *deux chaſſes*, ſi elles y ſont: *à tant de carreaux*; & dire auſſi, *à tel carreau la bale la gagne*.

Si les Joueurs, diſent *châſſe morte*, elle demeure telle; ſi les Marqueurs ne leur répondent qu'il y en a une.

Une *châſſe* au Jeu de la courte Paulme, eſt une chaſſe de bale, à un certain endroit du jeu qu'on marque, au-delà duquel il faut que l'autre Joueur pouſſe la bale pour gagner le coup.

Le principal emploi des Marqueurs, eſt de raporter fidélement ce qu'on leur a dit à la pluralité des voix des Spectateurs, lorqu'il y ſurvient quelque conteſtation. Ces voix ſe doivent recueïllir, tant pour l'un que pour l'autre Joueur, ſans prendre parti pour aucun, à peine de perdre leur ſalaire, & d'être chaſſés du jeu pour en mettre d'autres à leur place.

Les Joueurs de leur côté ſe doivent auſſi raporter à la foi des Spectateurs, lorſqu'il ſe preſente

quelque difficulté dans leur jeu, puisqu'il n'y a point d'autre Juge qui les puisse juger; ils s'en raporteront même aux Marqueurs, s'il n'y a qu'eux pour en juger, lesquels diront leur sentiment sans craindre qu'on leur en veuille du mal.

On joue pour l'ordinaire partie, revanche & le tout; & on ne peut laisser cette derniére partie que pour bonne raison, comme à cause de la nuit, ou de la pluye, au cas qu'on joue dans un Jeu découvert.

Pour lors celui qui perd, doit laisser des frais, & une partie de l'argent qu'on joue pour le tout, & l'autre pour la moitié.

Si c'est en deux parties liées qu'on est convenu de jouer, on ne peut aussi les quitter que les parties n'y consentent; en ce cas chacun doit donner de l'argent pour le tout, & donner heure pour achever.

AUTRES RÈGLES.

I. SI fortuitement, lorsqu'on joue, on vient à fraper de la bale qu'on a poussée, un des Marqueurs, ou quelques autres de ceux qui regardent jouer; ou bien à quelque corbillon, ou frotoir, que quelqu'un tiendroit sur la galerie, ou chose semblable qui dépendît du jeu, il faudroit marquer la chasse; mais si personne ne tient tous ces ustenciles, on la marquera où ira la bale.

II. Qui des Joueurs, de quelque partie de son corps que ce soit, touche une bale qu'on a jouée, perd *quinze*.

III. Si par inadvertance ou oubli, l'un des Marqueurs disoit une *chasse* pour l'autre, cela ne pourroit préjudicier aux Joueurs, parce que malgré le peu de mémoire, ou le *qui-pro-quo* de ce Marqueur, la premiére *chasse* doit toujours se jouer devant l'autre: il en est de même d'une *chasse* qu'il

diroit apartenir au dernier, pour le second; il faut qu'on la joue où elle a été faite.

IV. Celui qui en servant, ne sert que sur le bord du toît, ou sur le rabat seulement, doit recommencer à servir, d'autant que le coup est nul : à moins qu'on ne joue *qui fault, il boit.*

V. Qui met sur l'ais de volée en servant, ou sur les clous qui le tiennent, gagne *quinze*; il en prend autant quand il met dans la *lune*, qui est un trou au haut de la muraille qui est au côté du toît où l'on sert.

VI. Si celui qui est dans le jeu, ou son compagnon, s'avisoit de dire *pour rien*, après qu'il auroit été servi, & qu'il l'ait dit trop tard, comme après avoir voulu courir à la bale, il perdroit quinze. On ne peut aussi dire, *pour rien* aux coups de hazard.

VII. C'est trop tard dire *pour rien*, quand la bale du serveur est dans le trou, ou au pied du mur, il le faut dire au partir de la raquette ou du batoir; celui qui sert ne doit pas dire aussi *pour rien.*

VIII. Qui, sans y songer, feroit trois *chasses*, la derniére faite n'est de rien comptée, & tout le coup est faux, dès le service, quand la bale du serveur auroit entré dans le trou.

IX. S'il arrivoit qu'une bale étant sortie par dessus les murailles, & qu'elle revint dans le jeu après qu'on auroit servi, le coup ne vaudroit rien, parce qu'on auroit joué dessus.

X. S'il arrivoit qu'un Joueur qui auroit *quarante-cinq* eût fait deux *chasses*, il ne perdroit point pour cela son avantage : mais pour avoir le jeu, il lui faudroit gagner les deux *chasses*, ou du moins la derniére.

XI. Si l'adverse partie avoit pour lors *trente*, & qu'il gagnât la premiére *chasse*, ils n'auroient aucun avantage l'un sur l'autre; & quoique l'autre gagnât la derniére, il n'auroit que l'avantage. C'est

pourquoi lorſqu'on a *quarante-cinq*, on dit *chaſſe-morte*.

XII. Celui qui ſe mécompte de *quinze*, ou de *trente*, & qui s'en reſſouvient après avoir joué deſſus, mais avant que le jeu ſoit fini, ne perd rien pour cela, quand même il auroit oublié un jeu dans une partie ; ſupoſé à l'égard de ce jeu que ce fût avant que la partie fût finie ; car qui auroit la partie ou le jeu, & viendroit à ſe méprendre, c'eſt-à-dire, à compter au-deſſous, & qu'on ait ſervi ou joué deſſus, perdroit ſon avantage.

Servir au Jeu de Paulme, c'eſt pouſſer le premier une bale ſur un toît, l'y faire couler ; ce ſont d'ordinaire les ſeconds qui ont ſoin de ſervir.

XIII. Lorſqu'il y a une ou deux *chaſſes* marquées, & que la bale par hazard donne du ſecond bond ſur l'une de ces *chaſſes* ; ſi c'eſt une *chaſſe* qu'on doive faire, il faut la marquer à cet endroit.

XIV. Si au contraire cette bale y donne de volée, ce qui eſt compté pour un bond, on doit alors marquer la chaſſe juſqu'où va la bale.

XV. Tout coup qui va au-deſſus de la tuile, eſt perdu pour celui qui y met : au lieu qu'il le gagne au-deſſous.

XVI. S'il arrive qu'une balle entre dans la galerie ; & qu'en touchant quelqu'un, elle rentre dans le jeu, il faut marquer la chaſſe par où elle rentre : mais ſi n'ayant fait qu'un bond dans cette galerie, ſans toucher perſonne, qui pourroit jouer cette bale, le coup ſeroit très-bon.

XVII. Qui fait une chaſſe dans la galerie, & que l'autre Joueur y revienne, ce coup eſt nul, & c'eſt à recommencer. Si c'eſt dans un jeu du dedans, comme à la grille, il eſt gagné, s'il ne revient point ſans toucher à perſonne.

XVIII. S'il arrivoit qu'un coup vint à doubler, qu'on fût en conteſtation, s'il eſt deſſus ou deſſous, & qu'ayant demandé aux ſpectateurs ce qu'il en

feroit, ou n'en fût point éclairci, on marqueroit où iroit la bale, parce que c'eſt à celui qui forme le différent à prouver ce qu'il demande : ſi cependant c'eſt une chaſſe à gagner, c'eſt à recommencer.

XIX. Si après que le coup eſt fini du côté du jeu, on demande s'il y a jeu ou non, & qu'on ne diſe rien, on ne marque rien. Si les voix en cela ſe trouvent également partagées, c'eſt à refaire.

XX. Lorſqu'on joue ſur une chaſſe, & que la bale retombe en même endroit, on doit recommencer.

XXI. Si en demandant qui l'a gagnée, on ne trouve rien, ou que les voix ſoient égales, on refait de même ; lorſqu'il s'agit d'un coup de ſervice, qu'on demande s'il a porté, & qu'on ne répond rien.

XXII. Quand celui qui ſert, après avoir ſervi pluſieurs fois pour rien, & qu'il demande enfin à l'autre, *y êtes-vous* ? & qu'il lui répond *oüi*, il perd le coup, ſi après il venoit à dire pour rien.

XXIII. Si un Joueur comptoit *quinze*, ou quelqu'autre avantage, & que l'on lui diſputât, il faudroit faire demander le coup ; & ſi perſonne ne diſoit rien, ſa demande feroit nulle.

XXIV. Comme il arrive quelquefois qu'on donne de l'avantage au jeu de la courte Paulme, il eſt libre à celui à qui on le donne, de prendre au premier jeu tel avantage qu'il veut, & même de quitter la partie ; au lieu que l'autre, quand il auroit trois jeux, & *quarante-cinq*, & non un jeu, il ne peut le faire que du conſentement de ſon adverſe partie.

XXV. Celui à qui on donne *biſque*, la peut prendre quand il veut ; ſi cependant c'eſt ſur les chaſſes, il faut que ce ſoit ſur la premiére faite, ou ſur la ſeconde, lorſque la premiére eſt joüée, & ſi l'on a paſſé la corde, on ne peut revenir à prendre ſa *biſque*.

XXVI. Nulle faute ne peut se prendre qu'elle n'ait été faite ; & si ce n'est sur une chasse, la faute ne peut s'y perdre.

XXVII. Si de deux Joueurs qui jouent partie, l'un s'avisoit de vouloir s'en aller pour quelque sujet que ce fût, & de quitter la partie avant qu'elle soit finie, l'autre peut, si bon lui semble, achever cette partie en payant.

XXVIII. Toutes gageures qui se font au jeu de Paulme, doivent suivre le jeu dans toutes ses circonstances ; & il n'est pas permis aux parieurs d'avertir, juger ni enseigner le jeu de celui pour lequel ils parient.

XXIX. C'est à faire à celui qui gagne l'argent de payer tous les petits frais qui se font pendant le jeu ; comme par exemple, le pain, le vin, le bois, la bierre, les chaussons, & les marqueurs.

XXX. S'il arrivoit néanmoins que ces frais passassent le gain, il faudroit que le surplus se payât à frais communs ; & si ce qu'ils jouent est à boire, les petits frais se doivent payer en déduction de la perte qui aura été faite ; à moins qu'ils n'eussent dit *tous frais païés*.

Comme le jeu de Paulme est un jeu très-noble, & que par conséquent il y a toute liberté, on ne doit jamais y être contraint, si ce n'est de parole donnée, en ce cas, un honnête homme doit s'en acquitter, à moins qu'il n'eût excuse légitime pour pouvoir s'en défendre ; & alors, quoiqu'il eût de l'avantage, il faudroit qu'il laissât autant que l'autre de l'argent qui seroit mis en main tierce pour achever la partie un autre jour, & à l'heure marquée.

Il y a encore beaucoup d'autres difficultés que le hahard fait naître au jeu de Paulme ; & dont on ne sçauroit ici faire un détail : mais lorsqu'il en arrive quelqu'une, c'est à faire aux Maîtres de jeux de Paulme, aux spectateurs & aux marqueurs d'en décider.

Des formalités qu'on observe au jeu de Courte-Paulme, lorsqu'il s'y joue un prix.

ON a vû souvent dans les jeux de Paulme, proposer des prix, pour ceux qui piqués d'une noble émulation étoient bien-aises de faire voir leur adresse en ce jeu. On y recevoit honnêtement tous ceux qui vouloient y jouer : ils devoient aussi de leur côté y entrer avec toute la modération & l'honnêteté possible; autrement ils payoient la peine de leur indiscrétion.

C'étoit à faire aux Maîtres à nommer ceux qu'ils sçavoient être très-habiles à la Paulme, pour concourir à ce Prix, qui étoit une *Couronne de fleurs*, une *raquette*, & une *bale d'argent* : on y joignoit quelquefois *une paire de gants*, ou autre chose de cette nature.

Le prix se jouoit par trois différens jours, où se trouvoient tous ceux qui vouloient y prétendre ; cela se pratique encore aujourd'hui de même ; & l'on commence depuis huit heures du matin jusqu'à sept heures du soir. Ou doit présupofer sur ce qu'on a dit, que c'est en Eté que le Prix se propose.

Ceux qui entrent en lice pour le Prix, peuvent durant le jour aller changer de chemise, boire & manger à l'heure du diner ; mais ce repas ne doit durer qu'une heure.

Il faut être deux contre deux pour jouer à ce Prix ; & les deux qui ouvrent le Prix doivent être dans le jeu. Le premier coup de service est tout de bon, toutes fautes qu'on fait sont bonnes ; & il n'y a point de *pour rien*, ni pour les *Dames*, comme on a dit.

Le plâtre touché porte volée ; le trou de service en servant, ne vaut rien, l'ais ne sert que de muraille, & qui touche la corde, perd *quinze*,

L'ordinaire est de jouer en deux Parties liées, & chaque partie trois jeux : il n'y a point d'*à deux de jeux*, & lorsqu'on a perdu la premiére partie, il faut changer de place.

On marque la *chasse* où va la bale, bien qu'elle entre dans la grille, dans les galeries, ou en quelque lieu que ce soit, encore que cette bale ait touché quelqu'un.

Mais si l'un des Joueurs avoit fait une *chasse* dans l'une des galeries, & que l'autre y remette, celui-ci perdroit coup: & on remarquera que lorsqu'on joue le Prix, on ne refait point.

Lorsque ceux qui défendent le Prix ont été contraints de quitter le jeu, pour le recéder à de plus forts qu'eux, ils peuvent rentrer comme tout autre ; mais ce n'est qu'en second.

Ils peuvent cependant reprendre leur place comme auparavant, s'ils regagnent & mettent pour les autres.

Les deux qui ont couvert le jeu, peuvent s'ils le jugent à propos, le fermer ensemble, après qu'ils auront joué seulement chacun un coup.

Le Prix se joue donc, comme on a dit, à trois différens jours : au premier, le *chapeau de fleurs* & les *gants*, que le Maître presente aux vainqueurs, les priant de revenir au premier jour fixé, pour achever de jouer le Prix, qui sont la *raquette*, & au dernier la *bale d'argent*.

Avant que de commencer à jouer, on met chacun vingt sols dans la *tirelire*, pour survenir aux frais qu'il convient faire par le Maître pendant que le Prix se joue, comme pour payer le pain, le vin, bois, draps & chaussons. Le Maître ne profite en rien là-dessus; il n'y a que les bales qu'on perd qui lui sont payées, & dont il ne donne que vingt pour deux douzaines, parce que ce surplus qui n'y est pas, & qu'on paye, est pour les raquettes.

Ce

Ces Prix se proposoient autrefois plus fréquemment qu'on ne fait aujourd'hui : il y a même des Villes où l'usage en est entiérement aboli, & d'autres où il se conserve encore ; mais à prix de moyenne valeur ; & où l'on ne va entrer que pour l'honneur seulement.

LE JEU

DE LA LONGUE-PAULME.

LA *longue-Paulme* se nomme ainsi, parce qu'on joue à ce jeu dans une grande place qui n'est point fermée. Cette place est une grande ruë, large, spacieuse & fort longue. Il est des Villes où ces jeux de Paulmes sont dans de grands pâtis, ou de longues allées d'arbres ; au reste il n'importe où ces jeux soient, pourvû que le terrain en soit uni, ou bien pavé, parce que lorsqu'il faut courir à la bale, il seroit dangereux de faire un faux pas si le sol en étoit inégal.

On joue plusieurs à ce jeu, comme trois, quatre, ou cinq contre cinq : on peut y jouer deux contre deux, mais ces sortes de parties ne se font qu'entre écoliers.

On se sert à la *longue-Paulme* de battoirs de différentes grandeurs ; les uns ont le manche, ou la queue, comme on voudra dire, fort longue ; d'autres l'ont moins, & on les apelle des *pales*. Ce sont ordinairement les tiers qui en jouent, afin de mieux rabattre la bale ; il y a de ces battoirs dont les têtes sont quarrées, un peu plus longues que larges, d'autres qui sont en ovale.

Il faut pour jouer à la *longue-Paulme*, un grand toît de planches attaché à un mur, ou sur quatre pilliers, supofé que ce jeu fût dans quelques allées d'arbres, ou quelques pâtis.

Ce toît eſt garni par en bas, & du côté du Joueur qui tient la paſſe, d'une planche large d'environ douze à quatorze pouces placée droite ſur le côté, percée dans le milieu de ſa longueur, & à quatre doigts du toît, ſoûtenuë par derriére d'un bâton de deux ou trois pouces & demi tour, & qui excéde la planche d'environ deux pieds de haut; cette planche doit être auſſi longue que la largeur du toît, à un bon demi pied près.

Le bâton eſt ce qu'on apelle en ce jeu la *paſſe*, lorſque la bale qu'on ſert paſſe ſur la planche, & au-deſſus de la *paſſe*, c'eſt quinze perdu pour la partie du ſerveur; au lieu que quand il peut faire paſſer la bale dans le trou, il gagne *quinze*.

On eſt toujours deux à tenir le toît; ſçavoir, un qui tient la *paſſe*, & l'autre le rabat: c'eſt cette planche dont on vient de parler, qui rejette & repouſſe la bale. Les autres Joueurs du même côté s'apellent des *tiers*. On dit auſſi à la *longue-Paulme*, cet homme eſt bon *tiers*, il *tierce* bien.

Il ne faut pas moins d'adreſſe à la *longue-Paulme*, pour jouer une bale, qu'à la *courte*, la premiére demande plus d'agilité; & il convient d'avoir bonnes jambes pour paſſer & repaſſer tant de fois en une partie; c'eſt-à-dire, pour aller alternativement tantôt tenir le toît, & tantôt au renvoi.

On ſert à la *longue-Paulme* avec la main, & non pas avec le battoir, comme à la courte.

Les parties ſont de trois, quatre ou cinq jeux, quelquefois de ſix; cela dépend de la convention que font les Joueurs avant que d'entrer au toît.

On tire à qui tiendra le toît avec un battoir qu'on jette en l'air, en le faiſant piroüetter; l'un en prend la face, & l'autre le dos; de maniére que quand il tourne ſur l'un des deux côtés, celui qui l'a pris pour avoir le toît, va s'en emparer & joue.

C'eſt un grand avantage en ce jeu d'avoir un bon ſerveur qui ait le bras fort, afin que jettant la bale avec roideur ſur le toît, elle y faſſe plus ſouvent hazard, & embarraſſe par-là ceux qui y ſont, & qui venant à manquer d'attraper la bale, perdent quinze au profit de leur partie adverſe.

RÉGLES DU JEU DE LA LONGUE-PAULME.

I. LOrſque ceux qui tiennent le toît, attrapent la bale qu'on ſert, & qu'ils ne la pouſſent point juſqu'à jeu, les autres en prennent quinze. On apelle *le jeu*, un certain piller, arbre ou autre marque de cette nature, qui eſt pour l'ordinaire à ſept à huit toiſes du toît; & il ne ſe fait point de *chaſſe*, ſi la bale ne va juſqu'à ce jeu.

II. Les chaſſes à la longue-Paulme ſe marquent à l'endroit où s'arrête la bale en roulant, & non pas où elle frape.

III. Lorſqu'une bale qu'on a pouſſée du toît, eſt renvoyée juſqu'au-delà du jeu, la Partie de celui qui l'a renvoyée gagne quinze; il n'eſt pas beſoin qu'elle y ſoit pouſſée de volée, il ſuffit qu'elle paſſe ce jeu en roulant.

IV. Qui touche de quelque maniére que ce ſoit la bale qu'un des Joueurs de ſon côté a pouſſée, perd quinze.

V. Quand un de ceux qui ſont au renvoi renvoye une bale de leur adverſe Partie, il eſt permis aux autres de la renvoyer ou de l'arrêter avec le battoir, ſi elle roule, pour l'empêcher qu'elle ne paſſe le jeu du côté du toît, & faire que la *chaſſe* ſoit plus longue.

VI. Toute bale qu'on pouſſe hors des limites du jeu, eſt autant de quinze points de perdus pour celui qui l'y pouſſe, & dont profite ſon adverſe Partie.

VII. Toute bale qui tombe à terre, eſt bonne

à pousser du premier bond, soit au renvoi ou au toît ; le second ne vaut rien.

Ce n'est pas l'usage à la longue-Paulme, comme à la courte, de donner de l'avantage, comme *quinze*, *bisque*, ni *demi-quinze*, parce qu'on tâche d'y faire les parties les plus égales qu'on peut.

De même qu'à la courte-Paulme, on fixe ce qu'on veut jouer, outre les frais qui sont les bales, & les Marqueurs, ce que les perdans payent. Et ces bales sont bien plus petites qu'à la courte-Paulme.



CHANSON
DU TRICTRAC.

Sur l'Air

GALANS, je veux vous aprendre,
Sans Livre & sans Almanach,
Un Jeu facile à comprendre,
Un nouveau jeu de Trictrac:
Il faut, en suivant la Chance,
Mettre les Dames en bas;
C'est par-là que l'on commence,
Sans quoi l'on ne Case pas.



Quand on a sçû les abattre,
On les pousse peu à peu:
Pour avoir de quoi combattre,
Il faut étendre son jeu.
Si votre Partie adverse
Craint & ne s'avance point,
Que votre sçavoir s'exerce
A battre vite son Coin.



C'est par le Coin que l'on s'ouvre
L'entrée aux Coups importans;
On passe une Dame, on la couvre,
On s'avance, on met dedans.
Mais ne faites point d'Ecole,
Et n'oubliez point à marquer;
Jamais on ne se console
D'être assez sot pour manquer.



Pour faire de grands Vacarmes,
N'avoir jamais le dessous,
Il faut amener des Carmes,
Car ils font les plus grands Coups.
L'autre jour, Grands Dieux ! quel charme,
Et quel plaisir d'y songer ;
Je vis prendre par un Carme,
Cinq ou six Trous sans bouger.



Une Fille jeune & vive
Ne peut modérer son jeu,
Ni quand un beau Coup arrive,
Garder un certain milieu ;
Elle pousse un peu trop vite,
Et son jeu se serrant trop,
On l'enfile tout de suite,
Et l'on va le Grand Galop.



Si par heureuse fortune,
En l'absence d'un Epoux,
Vous jouez contre une Brune,
Soyez bien sûr de vos Coups.
Sur tout point d'étourderie,
Et prenez bien votre jour ;
Car on manque la Partie,
Souvent par Jan de Retour.

FIN.



AVANT-PROPOS.

C'EST pour faire plaisir aux Amateurs du Jeu de Trictrac, que l'on a formé le dessein d'en donner les Régles au public.

L'on y a joint aussi les Régles des autres Jeux qui y ont du raport, en ce qu'ils se jouent dans le même Échiquier, & avec le même nombre de Dames & de Dés, afin que ceux qui sçachant le Trictrac, voulant s'instruire des autres, puissent se satisfaire, & que ceux qui trouveront trop de difficulté à aprendre le Trictrac, puissent du moins s'instruire de quelques uns des autres, dont l'étendue est plus bornée, & qui par conséquent sont plus faciles à aprendre.

L'on a tâché de rendre l'intelligence, tant du Trictrac que des autres Jeux, très-aisée.

L'on en a donné les Régles le plus méthodiquement qu'il a été possible, avec la maniére de se conduire dans chacun de ces Jeux.

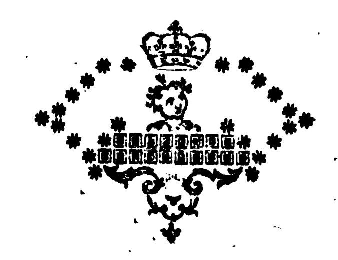
L'on a même donné quelques Régles pour connoître les coups que les Dés font le plus souvent.

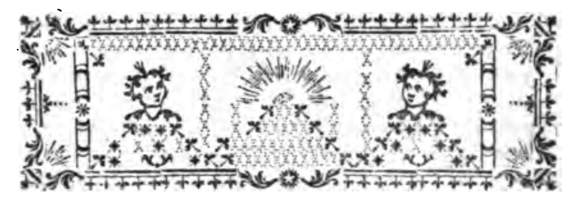
L'on voudroit avoir pû donner des Régles certaines pour ne jamais perdre; mais il n'y en a aucune, sinon la conduite & la prudence, sur-tout au Trictrac, au Revertier & au Toute-Table, où l'on perd souvent par sa faute.

Enfin, le meilleur conseil que l'on puisse donner à ceux qui commencent à aprendre ces Jeux, principalement le Trictrac, c'est de ne jouer aucun coup sans examiner l'essence du Jeu, si l'on gagne ou si

l'on perd ; c'est ce qui est marqué par les quatre Vers suivans, qui sont précisément pour le Trictrac.

Hic numeris constat Ludi pulcherrimus ordo,
  Quem nisi per numeros discere nemo potest.
Si juvat ergo Vices sortis cognoscere miras,
  Prima sit hæc numeros cernere cura tibi.





LE JEU DU TRICTRAC

COMME ON LE JOUE AUJOURD'HUI.

CHAPITRE PREMIER.

De l'exellence de ce Jeu, & de l'origine de son nom.

JE ne dirai rien de l'antiquité de ce Jeu, & je n'entreprendrai pas de décider si ce sont les François ou les Allemands qui en ont été les inventeurs : je sçai qu'il y a eu des gens qui ont donné cette gloire aux Allemands, & que plusieurs autres l'ont attribuée aux François ; mais je crois que si l'on en juge par ce qui nous paroît journellement, l'on se déterminera facilement en faveur des François, & que l'on conviendra qu'on joue mieux ce beau Jeu à la Cour de France, qu'à celle de Vienne.

L'excellence, la beauté & la sincérité qui se rencontrent dans ce Jeu, font que le beau monde qui a de la politesse s'y aplique avec beaucoup de soin, en fait son Jeu favori & le préfére aux au-

tres Jeux. En effet, ce beau Jeu a tant de noblesse & de distinction, que nous voïons qu'il est plus à la mode que jamais : les Dames principalement y ont une très-grande attache, il semble qu'il y ait une simpathie entr'elles & celles dont on se sert pour jouer à cet admirable Jeu, les premiéres aimant beaucoup la variété & le changement auquel les derniéres sont exposées pas les divers nombres que les Dés aménent. Celles-ci ont une vivacité & gayeté qui leur est naturelle, celles-là en ont une artificielle par le prompt & leger mouvement que les Joueurs leur font faire.

Quant au nom de ce Jeu, plusieurs prétendent qu'il lui vient du bruit qui se fait en jettant les Dés, remuant les Dames, parce que ce bruit rend un son qui semble répéter incessamment Tric Trac, ou Tic Tac; mais j'aimerois mieux, à l'exemple d'une personne qui sçavoit ce jeu en perfection, lui donner une origine plus noble, & la tirer comme lui des deux mots Grecs vulgaire *Tris*, qu'on peut écrire en lettre Τρὶς Τραχὺ *Trakus*, & qui signifie trois fois difficile à jouer & comprendre : car comme il dit fort bien, cela marque que ce Jeu donne beaucoup de peine à le pénétrer, & à se défendre de l'empire du Dé, qui tirannise & qui rompt souvent les mesures les mieux prises.

CHAPITRE II.

De ce qui est nécessaire pour jouer, & combien on peut jouer ensemble.

POur jouer à ce Jeu, il faut avoir un Trictrac ou Damier qui ait vingt-quatre fléches ou lames blanches & vertes ou d'autre couleur, & le long de la bande ou bord, des trous qui soient percés vis-à-vis chaque fléche. Le Trictrac doit

être choisi grand & beau, ceux d'ébene & d'y-voire tous unis sont meilleurs que ceux qui sont ornés d'ouvrages à la Mosaïque, parce que les piéces raportées se décolent trop facilement, outre qu'il s'y amasse beaucoup de poussiére.

Les piéces qui doivent accompagner le Trictrac, sont quinze dames de chaque côté, qui soient de différentes couleurs, deux cornets, des dés, trois jettons pour marquer les points, & deux fichets pour marquer les trous ou parties.

L'on ne peut jouer que deux ensemble, & l'on ne joue qu'avec deux dez, dont les deux Joueurs se servent, & mettent eux-mêmes les dés dans leurs cornets.

Les dames sont apellées indifféremment dames ou tables.

Il faut pour commencer à jouer, que chacun mette d'abord ses dames en masse sur deux ou trois piles, dans la premiére fléche ou lame du Trictrac, & sur-tout l'on doit observer qu'il est de la bienséance de tourner le Jeu, de maniére que le tas des dames soit du côté de derriére, c'est-à-dire, qu'il faut jouer en venant vers le joueur.

Pour jouer le soir, il est nécessaire d'avoir deux petits chandeliers que l'on place sur les bords du Trictrac de chaque côté; & pour lors comme la lumiére est égale, il est indifférent de quel côté l'on mette le tas des dames.

L'honnêteté veut que vous donniez le choix des dames blanches ou noires à la personne que vous considérez, ou qui est plus âgée que vous, ou qui joue chez vous. Les dames blanches sont estimées plus honorables; néanmoins ceux qui ont la vûe foible, aiment mieux avoir les noires, parce qu'ils voïent plus facilement ce qu'ils gagnent ou perdent sur le Jeu de leur Adversaire, lorsqu'il a les blanches.

L'on pratique même à present que celui qui joue contre les dames, leur donne les tables ou dames noires, parce que le noir de l'ébene reléve & fait paroître davantage la blancheur de leurs mains, ce qui leur fait plaisir.

L'on doit pareillement donner le choix des cornets.

Pour ce qui est des dés, l'on presente le dé à celui que l'on considére pour tirer à qui l'aura, ou bien on lui donne les deux dés pour tirer coup & dés, auquel cas celui qui a de son côté le dé qui marque le plus gros point, gagne le dé & le coup ; c'est-à-dire, qu'il joue ce qui est marqué par les deux dés.

Quoiqu'on ne puisse jouer que deux ensemble, cependant si l'on est plusieurs, & qu'on veuille avoir beacoup de plaisir, l'on peut jouer tour à tour ; en sorte que le vainqueur demeure toujours, & joue avec tous les autres, jusqu'à ce qu'il soit vaincu.

Si l'on ne veut pas jouer tour à tour, on peut s'associer, ou si l'on est foible, prendre un conseil du consentement de celui contre qui on joue, autrement il n'est permis à qui que ce soit de conseiller, ni dire aucune chose, ou même faire quelque signe & mouvement qui puisse faire connoître à un des Joueurs, qu'il gagne ou perd quelques points, ou qu'il doit faire une case préférablement à une autre, &c.

CHAPITRE III.

De la maniére de nommer & apeller les Dés, & comment on doit jouer.

IL faut toujours nommer le plus gros dé le premier. Par exemple, six & deux, quatre & trois, cinq & as, &c.

Tous les nombres impairs comme six & cinq, quatre & trois, &c. sont apellés simples au Trictrac, les nombres au contraire qui sont égaux; par exemple, deux six, deux cinq, deux quatre, sont apellés doublets.

Les doublets ont leurs noms particuliers en ce Jeu, les deux as, s'apellent ambesas, bezet, ou tous les as. Les deux deux, double deux, les deux trois, ternes ou tournes, les deux quatre, carnes, carmes, ou quaderne. Les deux cinq, quines, Les deux six, fanne, sonnez, ou sennes.

Tous les doublets ont des petits quolibets, ou mots rimés qu'il faut sçavoir, pour ne pas paroître novice en ce Jeu.

Si en commençant l'on fait ambesas, l'on dit: *ambesas in primis, est signum perditionis*, ou bien ambesas ne font pas grand fracas. A double deux, l'on dit tous les dieux ou tous les deux quelquefois heureux, ou double deuil: c'est mort de pere & de mere. A ternes, l'on dit, lanternes. A carme, donne l'alarme. A quine, grise mine. A sannes, sonnez la trompette le diable est mort, ou bien l'on dit, sennes grosses étrennes. Outre les quolibets ci-dessus, chacun en forge à sa fantaisie, mais il n'est point essentiel de les sçavoir n'y d'en forger.

L'ordre du jeu veut, que si l'on améne d'abord ambesas, il faut jouer deux dames du tas, & les accoupler sur l'as, qui est la premiére fléche ou lame, qui joint la lame sur laquelle est le tas ou pile des dames, & cela s'apelle abattre du bois, ou bien l'on peut jouer une dame seule & la mettre sur la seconde lame, & cela s'apelle jouer tout d'une.

Il en est de même de tous les autres nombres que l'on peut abattre, ou jouer tout d'une dame, à la réserve de six & cinq qu'il faut nécessairement abattre, parce qu'on ne sçauroit mettre une dame

ſeule dans le coin du repos, comme il ſera montré au chapitre VIII.

Lorſque l'on peut accoupler deux dames enſemble, il n'en faut pas perdre l'occaſion, ce qui s'apelle en ce jeu caſer.

L'on commence ordinairement à faire ſes caſes dans la table où eſt le tas des dames, qui eſt la premiére. L'on paſſe enſuite dans la table du coin de repos, qui eſt la ſeconde; & quand le progrès du jeu y conduit, l'on paſſe dans celles de ſon adverſaire, comme vous verrez ci-après.

Il faut obſerver que ſoit que l'on abatte du bois, ſoit que l'on joue en commençant, ou dans le cours du jeu, l'on ne compte jamais pour jouer les nombres que l'on a amené, la fléche d'où l'on part.

CHAPITRE IV.

De la maniére de jouer ou jetter les Dés, & quand le coup eſt bon ou non.

IL faut pouſſer les dés fort, enſorte qu'ils touchent la bande de celui contre qui l'on joue.

Le dé eſt bon partout dans le trictrac, excepté quand ſes deux dés ſont l'un ſur l'autre, ou ſur la bande ou bord du trictrac, ou même s'ils ſont dreſſés l'un contre l'autre, en ſorte que tous deux ne ſoient pas ſur leurs cubes.

Sur le tas ou pile des dames, ſur une ou deux dames, ſur les jettons, ou ſur l'argent, le dé eſt bon, pourvû qu'il ſoit ſur ſon cube, de maniére qu'il puiſſe porter l'autre dé; c'eſt-à-dire qu'un autre dé demeure deſſus ſans tomber.

Le dé qui eſt en l'air, c'eſt-à-dire qui poſe un peu ſur une dame, eſt ſoutenu par la bande de trictrac contre lequel il apuye, ne vaut rien; & pour ſçavoir s'il eſt en l'air ou non, celui qui a

joué le coup doit tirer doucement la dame sur laquelle il est ; s'il reste dessus, il est bon, parce que c'est une preuve qu'il est bien sur son cube ; si au contraire il tombe, c'est une marque qu'il étoit en l'air, & par conséquent qu'il n'est pas bon.

Les gros dez sont plus sujets à rester en l'air que les moyens, parce qu'ils ne peuvent pas trouver place entre les dames comme les petits, outre que le grand bruit qu'ils font est très-incommode.

Si en jettant les dés, il en passe ou saute un dans une des tables du trictrac, & que l'autre demeure dans l'autre table, le coup est bon.

Il arrive quelquefois que les dés étant poussés fort, piroüettent & tournent long-tems, principalement quand ils sont usés, ce qui est ennuyeux, ainsi l'on peut du fond du cornet arrêter le dez qui piroüette, ce qui ne fait tort ni avantage aux Joueurs, parce qu'il est incertain sur quel nombre, il restera.

L'on peut changer de dés tant que l'on veut, & lors que l'on apréhende quelque coup, il est permis de rompre les dés de son adversaire.

Il y a néanmoins plusieurs personnes qui jouent sous la condition de ne point rompre.

Lorsque l'on est convenu de ne point rompre, si inopinément l'on rompt, celui à qui on rompt, peut jouer tel nombre qu'il voudra, quand il n'y a point eu d'autre peine imposée dans la convention.

Et comme souvent par la situation du jeu le nombre que l'on choisit, quoique le meilleur n'aporte pas un grand profit, & qu'il nous reste le chagrin qu'on ait rompu notre dez impunément : il faut en convenant de ne point rompre, établir & imposer une peine contre celui qui rompra, afin que la crainte de la peine empêche qu'on ne viole la convention.

La peine est arbitraire, ou d'une certaine somme, ou d'une certaine quantité de points ou de trous ; en un mot on l'impose telle que l'on veut.

CHAPITRE V.

Des Jans.

LE fameux Auteur dont je vous ai parlé au chapitre premier dit, que le mot de Jan, qui eſt apliqué généralement à tous les coups de ce beau jeu, vient de *Janus*, à qui les Romains donnoient pluſieurs faces, & qu'on l'a mis en uſage dans le trictrac, pour déſigner ſimboliquement la diverſité des faces de ce jeu; & en effet le mot de jan ne ſignifie au trictrac autre choſe d'un coup qui aporte perte ou profit aux Joueurs, & quelquefois l'un & l'autre tout enſemble, comme vous verrez dans la ſuite.

Il y a dans ce jeu pluſieurs jans.

Le premier, eſt le jan de trois coups.

Le ſecond, jan de deux tables.

Le troiſiéme, contre jan de deux tables.

Le quatriéme, jan de mezeas.

Le cinquiéme contre-jan de mezeas.

Le ſixiéme, petit jan.

Le ſeptiéme, grand jan.

Le huitiéme, jan de retour.

Outre leſquels, il y a une infinité de jans de récompenſe, & de jans qui ne peut, que l'on nomme autrement infaute ou impuiſſance.

Autrefois il y avoit encore en ce jeu, au nombre des jans, le jan de rencontre dont il ſera parlé dans le chapitre de ce qui n'eſt plus en uſage, afin que rien ne vous ſoit caché.

Du Jan de trois coups.

Le jan de trois coups ſe fait, quand au commencement d'une partie, l'on abat en trois coups ſix dames toutes de ſuite; c'eſt-à-dire, depuis le tas, juſques & compriſe la caſe de ſannes.

Ce jan vaut quatre points à celui qui le fait, il ne sçauroit valoir davantage, ne pouvant être fait par doublet.

Remarquez que pour profiter de ce jan, l'on n'est pas obligé de jouer le dernier coup; mais l'on peut marquer quatre points pour son jan, & faire une case dans son grand jan avec le bois qui est abattu dans le petit jan. L'on apelle petit jan la premiére table où les dames sont empilées, parce que l'on y fait son petit jan ou petit plain. La seconde table est apellée grand jan, parce qu'on y a fait son grand jan ou grand plain. Il n'est donc pas nécessaire d'abattre le dernier coup pour profiter du jan de trois coups; mais avant de faire la case dans le grand jan, ou même de toucher son bois, il faut marquer quatre points pour son jan: car si l'on oublie de marquer les points que l'on gagne, l'autre les marque pour lui, cela s'apelle au trictrac envoyer à l'École, & c'est une régle générale pour tous les autres coups ou jans de ce jeu.

Du Jan de deux Tables.

Le jan de deux tables se fait, lors qu'au commencement d'une partie, vous n'avez que deux dames abattues, qui sont placées de maniére que de votre dez vous pouvez mettre une de ces dames dans votre coin de repos, & l'autre dans le coin de votre adversaire.

Ce jan par simple vaut quatre points, & six par doublet que vous marquez, & quoiqu'en effet vous ne puissiez pas mettre ces dames dans l'un ni dans l'autre de ces coins, ne pouvant être pris que par deux dames à la fois: cependant parce que vous avez la puissance de les y mettre, vous en avez le profit: en un mot, c'est un des hazards de ce jeu qui profite à celui qui le fait.

Du Contre-Jean de deux Tables.

Le contre-jan de deux tables se fait lorsque vo-

tre adverſaire ayant ſon coin, vous n'avez que deux dames abattuës en tout votre jeu, dont vous battez les deux coins, & comme le coin de celui contre qui vous jouez ſe trouve pris, c'eſt pour vous un jan qui ne peut, qui produit à votre adverſaire quatre points par ſimple, & ſix par doublet, dont vous l'envoyez à l'école, s'il oublie de les marquer.

Du Jan de Mezeas.

Le jan de mezeas ſe fait quand au commencement d'une partie, l'on a pris ſon coin de repos, ſans avoir aucune autre dame abattuë dans tout ſon jeu alors ſi l'on fait un as, c'eſt jan de mezeas, qui vaut quatre points. Si l'on fait deux as, il vaut ſix points.

Du contre-Jan de Mezeas.

Le contre-jan de mezeas ſe fait lorſqu'au commencement d'une partie, vous avez pris votre coin ſans avoir aucune autre dame abattuë, après que celui contre qui vous jouez a pris le ſien, alors ſi vous faites des as, le coin de votre adverſaire qui eſt plein, eſt pour vous un obſtacle, ou jan qui ne peut, & ce contre-jan de mezeas vaut à votre adverſaire quatre points par ſimple, & ſix par doublet. Ce coup arrive rarement, mais il ne faut pas laiſſer d'y prendre garde.

Du Petit-Jan.

Le petit-jan ou petit plain eſt, lorſque l'on a douze dames toutes couvertes dans la premiére table où eſt le tas de bois ou dames; ce jan quand on le fait, ſi c'eſt par ſimple, il vaut quatre points, par doublet ſix, par deux moyens ſimples, il vaut huit, par trois moyens, douze, c'eſt-à-dire quatre pour chaque moyen, par doublet, par deux moyens, il vaut douze.

Il faut ſur-tout ſe ſouvenir de marquer ce que l'on gagne par le coup qui achéve le petit-jan, avant de couvrir ou faire la caſe qui reſte à faire.

Comme les dez ne sont pas parfaitement cubes, ceux qui sont plus plats sur quatre & trois, ou cinq & deux, font plus souvent petit-jan, que ceux qui le sont sur six as.

Tant que vous pouvez conserver ce petit-jan, vous gagnez quatre points par simple, & six par doublet, chaque coup de dez que vous jettez.

Du Grand-Jan.

Le grand-jan ou grand plain est, quand on a douze dames couvertes dans la seconde table du trictrac.

Quand on remplit son grand-jan, on gagne comme au petit-jan, quatre points pour chaque moyen simple, & six points par doublet.

Le grand-jan étant fait, l'on gagne tant qu'on le conserve, quatre points par simple, & six par doublet, chaque coup de dez que l'on joue.

Du Jan de Retour.

Quand le grand-jan est rompu, l'on passe ses dames dans la premiére table de celui contre qui l'on joue, & on les conduit dans la seconde table, c'est-à-dire, dans celle où étoit d'abord le tas de bois de l'adversaire, & dès qu'on est parvenu à remplir toutes les cases de cette derniére table, on a fait son jan de retour.

Mais pour passer, il faut trouver des passages ouverts entiérement, c'est-à-dire que la casse ou fleche sur laquelle vous prenez passage, soit absolument nuë ou vuide : car s'il y a une dame, c'est un passage pour battre cette dame, & même une qui seroit plus loin ; mais non pas pour passer.

Quand on fait son jan de retour, & tant qu'on le conserve, il gagne autant qu'au grand & petit jan.

Celui qui au jan de retour ne peut pas jouer tous les nombres qu'il a fait, il perd deux points pour chaque dame qu'il ne peut jouer, soit que le nombre qu'il a amené soit double ou simple.

Le Jan de retour étant rompu, on leve à chaque coup selon le dez, les dames du trictrac, & celui qui a plutôt levé, gagne quatre points par simple & six par doublet, ensuite de quoi on remet ses dames en pile ou tas, on recommence à battre du bois, & faire des nouveaux plains ou jans, jusqu'à ce qu'on ait gagné les douze trous qui composent la partie entiere du trictrac, apellée autrement le tour.

Du Jan de Récomp nse.

Dans le cours de ce beau jeu, le jan de récompense & le jan qui ne peut, arrivent une infinité de fois.

Le jan de récompense arrive, lorsque les nombres des dez tombent sur une dame découverte de celui contre qui l'on jouë.

On apelle une dame découverte, celle qui est seule sur une fleche; quand il y en a deux accouplées, c'est une case, les dames sont couvertes, & ferment le passage.

Dans la table du petit Jan, on gagne sur chaque dame déouverte, quatre points par simple, & six par doublet, si l'on bat par deux moyens simples, on gagne huit points, & par trois moyens douze, par l'un & l'autre doublet, on gagne pareillement douze; dans l'autre table, on ne gagne que deux points par simple pour chaque moyen, & quatre points par doublet aussi pour chaque moyen.

Le Jan de récompense arrive encore, quand ayant son coin de repos, l'on frape le coin de celui contre qui l'on joue, lequel est vuide, & l'on gagne quatre points par simple, & six par doublet.

Vous verrez dans la suite la démonstration de tous ces coups, qui vous levera tous les doutes que vous pourriez avoir.

Du Jan qui ne peut.

Le Jan qui ne peut, arrive toutes les fois que les coups de dés, c'eſt-à-dire les nombres amenés frapent & tombent ſur une dame découverte de celui contre qui l'on joue, & que les paſſages ſe trouvent fermés par des caſes.

Il arrive encore au Jan de retour, quand on ne peut jouer les nombres que l'on a amenés.

La démonſtration que vous trouverez dans les Chapitres ſuivans, vous aprendra facilement tous ces coups.

CHAPITRE VI.

Comment on doit marquer ce qu'on gagne.

D'Abord qu'on a jetté le dez, il faut regarder ſi l'on gagne ou l'on perd quelque choſe, avant que de toucher à ſon bois, & le marquer: car après qu'on a touché ſes dames, on n'y eſt plus reçu, & de plus, on vous oblige de jouer ce que vous avez touché, parce que c'eſt une régle inviolable, que bois touché doit être joué, excepté toutefois quand les dames touchées ne peuvent abſolument point être jouées; comme par exemple, ſi une donnoit dans votre coin qui n'eſt pas encore pris, & où une dame ne ſçauroit entrer ni ſortir ſeule, ou bien qu'elle donnât dans le Grand-Jan de votre adverſaire avant qu'il fût rompu.

Pour éviter ces inconveniens, lorſqu'on ne veut pas jouer ſes dames, mais ſeulement voir la couleur de la lame ou fleche; pour compter plus facilement les points que l'on gagne: il faut avant de toucher ſon bois dire j'adouble; ce terme fait connoître que ce n'eſt pas pour jouer que vous touchez vos dames.

Il faut donc avant que de toucher son bois ; marquer ce qu'on gagne : si l'on y manque, l'adversaire vous envoye à l'école ; c'est-à-dire, marque ce que vous deviez marquer, avec ce que vous lui donniez, sur les dames que vous lui battez par Jan qui ne peut, c'est-à-dire par des passages bouchés.

L'on marque ce qu'on gagne ; sçavoir, deux points, au bout & devant la fleche ou lame de l'as. Quatre points, devant la lame du trois, ou plutôt entre la lame du trois & celle du quatre. Six points, devant la lame du cinq, ou contre la bande de séparation, huit points, au-delà de la bande de séparation devant la lame du six. Dix points, devant les lames du huit, du neuf, ou du dix. Douze points, font le trou ou partie double ou simple, que l'on marque avec un fichet sur la bande du Trictrac, en commençant du côté de la pile des dames.

Si votre adversaire ayant jetté le dé, joue ce qu'il a amené avant que de marquer ce qu'il gagne par Jan de récompense ; c'est-à-dire, en vous battant des dames par des passages ouverts ; vous l'envoyez pareillement à l'école, & marquez pour vous ce qu'il gagne avec ce qu'il perd par obstacle sur les dames que vous avez découvertes, & qui bat contre lui par Jan qui ne peut.

Si au contraire, lorsque vous avez jetté le dé, voyant que vous ne gagnez rien, vous jouez ce que vous avez amené, & que votre adversaire ne marque pas ce que vous lui donnez par obstacles, & jetté le dé sans l'avoir marqué, vous marquez pour vous ce qui étoit pour lui ; & l'envoyez à l'école.

Qui comptant ce qu'il gagne, dit je gagne huit points, & n'en marque que six, d'abord qu'il a touché son bois pour jouer, il peut être envoyé à l'école de deux points.

Qui au contraire dit, je gagne six points, & en marque huit, il peut être envoyé à l'école de deux, si-tôt qu'il a lâché son jetton, avant même d'avoir touché son bois, par ce que dès que le jetton est abandonné, l'école est faite, & l'on ne peut reculer sans être envoyé à l'école.

Mais celui, qui d'un coup, gagne plusieurs points peut fort bien marquer quatre, puis huit ou dix points; & enfin le trou, pourvû qu'il les marque avant de toucher son bois, ou jouer, parce que l'on peut toujours avancer, & il faut remarquer que l'on apelle point avoir touché son bois, quand on a dit j'adouble.

Celui qui joue ou jette les dés, marque toujours ce qu'il gagne, avant qu'on puisse marquer ce qu'il perd.

Celui qui marque le trou, efface tous les points que l'autre avoit.

CHAPITRE VII.

De la Bredouille.

L'On apelle être en bredoüille quand on a gagné des points, sans que l'adversaire en ait gagné depuis, & si l'on en gagne douze sans être interrompu, ils vallent deux trous, que l'on appelle partie bredoüille ou partie double.

Cependant souvent l'on prend douze points sans être interrompu, & même davantage, & néanmoins l'on ne gagne pas la partie bredoüille.

Par exemple, d'un coup de dez vous gagnerez quatre points. Je jette le dé ensuite & fais un sonné ou un quine, qui me vaut six points sur une dame que je vous bats par passage ouvert, du même coup vous gagnez douze points sur deux dames que je vous bats par impuissance ou Jan qui

ne peut, vous gagnez ces douze points tout de suite & sans interruption, puisque vous les gagnez après moi : mais parceque vous aviez quatre points vous ne marquerez qu'un trou sans bouger. Ces quatre points que vous aviez & que j'ai interrompus par les six que j'ai gagné, étant comptés les premiers sur les douze que vous gagnez sans interruption ; de sorte que les quatre qui vous restent, la partie simple marquée, sont censés être restés des douze derniers que vous avez gagné.

Mais si vous aviez huit points simples, & moi autant en bredoüille, & que d'un coup de dez vous gagnassiez dix-huit points, alors comme dix-huit & huit sont vingt-six, vous marqueriez partie; une, deux & trois, & deux points sur l'autre ; c'est-à-dire que la premiére partie seroit simple, parce qu'elle seroit composée des huit points que vous aviez & que j'avois interrompus, & l'autre seroit double, l'interruption que j'avois faite étant cessée, au moyen de ce que vous avez effacé en marquant votre premier trou, les huit points que j'avois en bredoüille.

Pour distinguer le double d'avec le simple, celui qui le premier gagne des points, les marque avec un seul jetton. Celui qui interrompt & en gagne après, les marque avec deux jettons. Si celui qui a marqué le premier avec un seul jetton gagne encore des points, il les marque & ôte un jetton à son adversaire, ou lui dit de l'ôter pour faire voir qu'il est débredoüillé, & que le premier qui achevera la Partie, la marquera simple.

Il est d'un honnête-homme de se débredoüiller, sans attendre que son adversaire le lui dise ; & il seroit à propos d'établir une peine contre celui qui ne le fait pas, car souvent on est si échauffé, que l'on oublie de dire à son adversaire de se débredoüiller. L'on observe néanmoins, que l'on est reçû à dire que l'on a débredoüillé jusqu'à ce que l'adversaire

l'adversaire ait marqué la partie, dans lequel tems, s'il la marque double ; on lui dit qu'il est débredoüillé ; mais si l'on attendoit que la Partie fût marquée & que l'on eût joué quelques coups depuis, l'on n'y seroit plus reçû, à moins que l'adversaire ne voulût convenir de bonne foi, qu'il a été débredoüillé.

Il n'en est pas de même de celui, qui, pouvant marquer en bredoüille les points qu'il gagne, les marque seulement simples ; c'est-à-dire, avec un seul jetton. Car du moment qu'il a joué son bois ou le dé, il ne peut plus dire qu'il doit être en bredoüille.

La même chose s'observe à l'égard de celui, qui gagnant partie bredoüille, la marque seulement simple. Il ne peut être envoyé à l'école, parce qu'on n'envoye point à l'école d'un trou, mais dès qu'il a joué, il n'est plus reçû à dire qu'il a oublié de marquer la partie double, & il se doit imputer son peu d'attention.

CHAPITRE VIII.

Du coin de Repos.

LE coin de repos est la onziéme case, non comprise celle du tas ou pile des dames. Il se nomme coin de repos, parce que celui qui l'a, est véritablement en repos, au lieu que celui qui ne l'a pas, est toujours exposé à être battu, ainsi l'on doit chercher de prendre son coin le premier.

Pour prendre son coin, il faut avoir toujours, s'il est possible, des dames sur les cases de quine & de sanne, qui sont apellées les coins bourgeois.

Le coin ne se peut prendre qu'avec deux dames à la fois.

Il se peut prendre par puissance, ou par effet.

Il se prend par puissance quand votre adversaire n'a pas le sien, & que de votre dé vous pourriez mettre deux dames dans son coin, lesquelles pourtant vous n'y mettez pas, parce que cela l'empêcheroit de faire son grand Jan, mais parce que vous en avez la puissance, vous prenez le vôtre, ce qui est un grand avantage.

Il se prend par effet, lorsque de votre dé vous avez deux dames qui battent dans votre coin.

De même que vous ne pouvez prendre votre coin qu'avec deux dames, vous ne pouvez aussi le quitter, que vous n'ôtiez les deux dames à la fois.

Remarquez que quand vous pouvez prendre votre coin par effet, vous ne devez pas le prendre par puissance, & que cette puissance vous est absolument défenduë, quand votre homme a son coin.

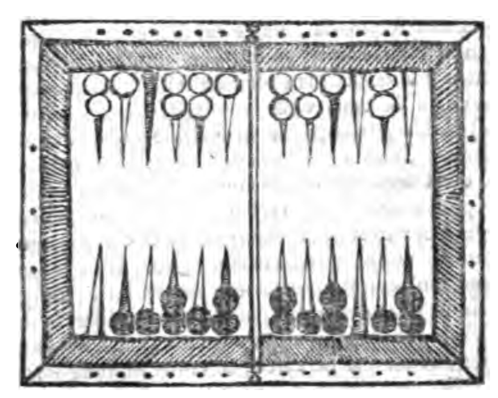
CHAPITRE IX.

Concernant la manière de compter ce qu'on gagne ou perd.

Lorsque vous avez votre coin, & que votre homme n'a pas le sien, chaque coup de dez que vous jouez vous vaut quatre ou six points, si vous battez son coin de deux dames, c'est-à-dire, quatre par simple, & six par doublet.

Par exemple, si votre jeu étoit disposé comme en la figure ci-après, & que vous eussiez les

Tas 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11.



Tas 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11. Coin de
Bois de Repos.

dames noires, si vous faisiez six & cinq, vous battriez le coin de votre adversaire par un moyen simple, qui vous vaudroit quatre points. Car par six & cinq, vous battriez son coin de deux dames. Vous le battriez du six, en comptant depuis votre sixiéme case. (Je dis depuis, parce que c'est une régle générale, qu'on ne compte point l'endroit d'où l'on part, soit du tas, ou de quelqu'autre case que ce soit) & du cinq en comptant depuis la septiéme, outre cela vous gagneriez encore quatre points sur la dame qu'il a découverte en la huitiéme case, parce que vous le battriez par deux moïens, & que dans la seconde table qui est celle de grand Jan, chaque moïen simple vaut deux points, le premier moïen par lequel vous la battriez seroit du cinq, en comptant depuis votre dixiéme case, & le second moïen, ce seroit en assemblant les nombres de six & cinq, qui font

en tout onze ; & comptant depuis votre quatriéme caſe, plus vous gagneriez quatre points, ſur la dame qu'il a découverte en ſa cinquiéme caſe, en comptant depuis-là, votre ſeptiéme, parce que vous la battriez par un moyen ſimple qui vaut quatre points dans la premiére table, de maniére que ce ſix & cinq vous vaudroit douze points; c'eſt-à-dire, une partie bredoüille qu'il faudroit marquer, puis vous pourriez facilement couvrir vos deux demi caſes, prenant le cinq ſur la cinquiéme pour couvrir la dixiéme, & le ſix ſur la premiére pour couvrir la ſeptiéme, & de cette maniére vous auriez très-beau jeu pour faire votre grand Jan : car il vous reſteroit ſonné ſix & cinq, & ſix & quatre avec leſquels vous rempliriez.

Vous marqueriez donc de ce ſix & cinq deux trous, avant que de caſer, & votre homme marqueroit quatre points pour la dame qu'il a découverte en ſa premiére caſe, que vous battez par paſſages fermez, ſes caſes ſix & ſept étant pleines.

Ce qui paroît le plus difficile aux commençans, eſt de connoître quand ils battent ou non, & de compter ce qu'ils gagnent ou perdent.

Une régle certaine eſt que les nombres pairs tombent toujours ſur la même couleur d'où ils partent, comme du noir au noir, ou du verd au verd, & du blanc au blanc. Les nombres impairs au contraire tombent toujours ſur une autre couleur.

Les plus nouveaux en ce Jeu, pourront néanmoins en peu de tems compter, tant la perte que le gain, s'ils ſe donnent la peine d'ouvrir leur trictrac, de le diſpoſer ſuivant les Figures qui ſont ici jointes, & de ſuivre ce que j'ai dit & dirai ci-après.

Votre Jeu étant diſpoſé comme en la Figure ci-devant, ſi vous faiſiez une quine, vous ne pourriez pas battre le coin de votre adverſaire, parce que pour le battre d'une quine, il faut compter

depuis votre septiéme case, sur laquelle il n'y a qu'une dame ; & comme le coin est différent des autres dames, qu'il ne peut point être battu du cinq & du quinte ; c'est-à-dire, de l'un & l'autre doublet, en assemblant les nombres qui sont en tout dix, cela ne vous vaudroit rien pour le coin, mais vous gagneriez huit points sur la dame que votre adversaire a découverte en sa huitiéme case, parce que vous la batteriez par doublet & par deux moyens, & que chaque moyen vaut quatre points dans la seconde table, quand on bat par un doublet ; le premier moyen par lequel vous battriez cette Dame, ce seroit du cinq, en comptant depuis votre dixiéme case, & le second, ce seroit du quine, les deux nombres assemblés, en comptant depuis votre cinquiéme case.

A l'égard de la dame de votre adversaire, découverte en sa cinquiéme case, vous la battriez en comptant depuis votre huitiéme case ; mais elle seroit contre vous, parce que le passage du quine qui est sur la dixiéme case, est fermé par deux dames qui y sont accouplées, ainsi cela lui vaudroit six points, cette dame étant dans sa premiére table, où chaque moyen par doublet vaut six points.

Si sur ce même Jeu vous faisiez sonné, vous battriez d'abord le coin, parce que vous avez deux dames en votre sixiéme case, vous batteriez encore la dame de votre adversaire qui est en sa cinquiéme case, parce que vous avez le passage ouvert dans son coin, vous batteriez aussi celle qu'il a découverte en sa huitiéme case, en comptant de-là votre troisiéme ; ainsi ce coup vous vaudroit, parce que c'est un doublet, six du coin, six de la dame, qui est en la cinquiéme case, & quatre sur celle qui est sur la huitiéme, qui font seize points, c'est-à dire une partie double & quatre sur l'autre.

Ce même coup vaudroit six points à votre adversaire, parce que vous batteriez contre vous la dame qu'il a découverte en sa premiére case en comptant de-là votre dixiéme, le passage qui est sur sa septiéme case étant fermé.

Il est bon de vous dire qu'il y a cette différence entre les doublets & les coups simples, qu'aux doublets il n'y a jamais qu'un passage, lequel se trouve fermé par une case, cela fait un Jan qui ne peut, au lieu qu'aux coups simples, comme les deux nombres sont différens il y a deux passages; ainsi quand l'un se trouve fermé, il suffit que l'autre soit ouvert pour gagner: par exemple, si en la même figure ayant les dames noires vous faisiez six & as, vous gagneriez quatre points sur la dame de votre adversaire, découverte en sa cinquiéme case, parce que vous la batteriez, en comptant depuis votre coin; cependant le passage du six est fermé, puisque sa sixiéme case est pleine; mais cela ne vous fait aucun préjudice, parce que vous comptez d'abord par l'as, dont le passage se trouve ouvert dans le coin de votre adversaire, & du même trait le six vous porte sur sa dame.

La dame qui est découverte en la huitiéme case; vous vaudroit encore deux points, en comptant de-là votre huitiéme, elle ne vous vaudroit que deux points, parce que n'ayant aucune dame sur votre neuviéme fléche, vous ne pouvez pas la battre du six, ainsi vous ne la battez que par un moyen les deux nombres assemblés.

Je ne vous ai raporté ce coup que pour vous faire mieux sentir & entendre ce que c'est que passage ouvert ou fermé: car un meilleur coup pour vous (votre jeu étant disposé comme dessus) ce seroit de faire un carme, lequel vous vaudroit premiérement six du coin, en comptant de votre huitiéme case. Huit sur la dame de votre adver-

faire découverte en sa huitiéme case, parce que vous la batteriez du quatre en comptant de votre coin, & du carme en comptant de votre septiéme case, enfin il vaudroit six sur la dame qui est découverte en la cinquiéme case de votre adversaire; quoique ce coup ne vaille que six & six font douze, & huit font vingt points, & qu'il s'en puisse faire de plus grands, néanmoins il est très beau, en ce que vous ne donnez aucun point à votre adversaire.

Si votre jeu étant ainsi disposé, vous faisiez six & as ou bien beset, vous ne batteriez point le coin de votre adversaire, parce que le coin seul ne peut battre le coin: ainsi pour battre du six & as, il faudroit avoir une surcase sur le coin, & pour le battre du bezet il en faudroit deux, c'est-à-dire deux dames outre les deux du coin.

CHAPITRE X.

Des Cases, du Privilége de s'en aller, & des Ecoles.

POur bien caser à propos & ne vous pas donner des obstacles, il faut quand votre adversaire est fermé par en haut, ne pas vous presser de faire les cases basses ou avancées, parce que si vous faites gros jeu, vous batteriez infailliblement contre vous les dames qu'il aura découvertes dans les cases premiére & seconde.

Les cases basses, ce sont celles qui sont le plus près de votre adversaire. Il ne faut pas se hâter de les faire quand votre jeu est pressé, & que vous avez beaucoup de bois sur les cases de quine & de sanne, autrement vous vous enfileriez vous-même.

Les cases qui sont estimées les plus difficiles à faire, sont la septiéme & la dixiéme, que l'on

apelle par cette raison les cases du diable.

Pour pouvoir faire ses cases plus facilement, il faut tâcher d'avoir toujours des six à jouer.

Lorsqu'on veut caser, & que l'on veut voir les lames seulement, il faut dire j'adoube, autrement votre homme vous peut faire jouer le bois que vous toucherez, ce qui souvent gâte votre jeu.

Quand on fait un grand coup, comme un sonné ou quine qui fait passer votre jeu, si vous gagnez de ce coup assez de points pour achever votre trou, vous pouvez vous en aller; c'est-à-dire, lever vos dames & recommencer la Partie, ce qui est un grand avantage, car souvent il arrive que ces grands coups, non-seulement passent votre jeu, mais encore font gagner plusieurs Parties à votre adversaire, par le moïen des dames que vous lui battez contre vous; & vous en allant il ne gagne rien.

Lorsqu'on veut s'en aller il faut dire, je m'en vas, avant de rompre son jeu, ou du moins en le rompant.

Il faut bien prendre garde de ne pas tenir mal-à-propos, quand le jeu de votre adversaire est plus avancé & plus beau que le vôtre, ou que le vôtre se passe, de peur de courir à l'enfilade.

Celui qui s'en va a le dé, & peut jouer sans crainte d'être envoïé à l'école faute d'avoir ôté son jetton; mais celui qui achevant son trou, le marque & joue son bois sans ôter son jetton, est envoïé à l'école de ce qui est marqué par le jetton; si cependant il avoit des points de reste, il n'est envoïé à l'école que de ce qui se trouve marqué au-dessus des points qui lui étoient restés.

Remarquez que vous ne pouvez plus envoïer votre adversaire à l'école, du jetton ou des points qu'il a oublié ou même de points qu'il a marqués mal-à-propos, d'abord que vous avez joué depuis.

Quand on achéve le trou & qu'on veut s'en al-

ler on le peut, tant qu'on tient ſon jetton ; ou que l'on ne l'a point ôté de ſa place ; mais ſi l'on a des points de reſte & qu'on les ait marqués, l'on ne peut plus s'en aller.

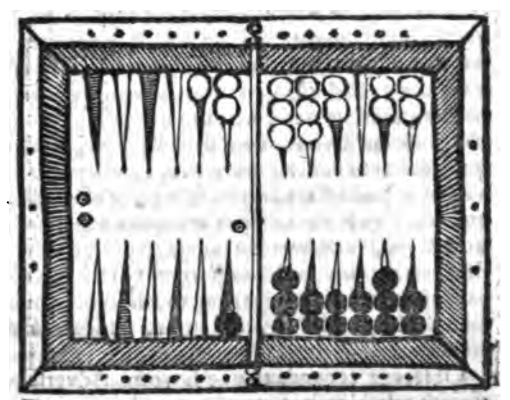
Il faut ſe déterminer promptement, n'étant pas permis de tenir après qu'on a dit je m'en vas, ni de s'en aller après avoir dit je tiens. Celui qui veut s'en aller ne doit pas jouer ſon bois, autrement il ne peut plus s'en aller.

Il faut donc bien remarquer qu'on ne peut s'en aller, que lorſqu'on achéve le trou de ſon dé, & non quand on l'achéve du dé ou de la perte de ſon adverſaire.

Qui s'en va, perd tous les points qu'il a de reſte.

Il eſt très dangereux de vouloir entretenir un jan trop long-tems, & ſe fier ſur l'eſpérance de faire petit jeu, ou de recevoir des points : car ſouvent il arrive que l'on eſt obligé de rompre, comme en la figure ci-jointe.

Tas 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11.



Tas 1, 2, 3, 4. 5, 6. 7. 8. 9, 10. 11. Coin de
Bois de Repos.

Votre Jeu, par exemple, eſt les dames noires, votre grand Jan eſt fait, vous avez ſix points marqués, vous avez tenu, dans l'eſpérance que votre adverſaire vous donneroit quatre points ſur la dame que vous avez découverte en votre cinquiéme caſe, cependant il ne vous a rien donné, parce qu'il a fait ſix & trois, & qu'il n'a rien dans ſa neuviéme caſe, le coup ſuivant vous faites un ſonné, & croïant n'être pas obligé de rompre, & pouvoir conſerver votre plain, vous marquez avec les ſix points que vous avez, & ſix points pour votre plain, une partie bredouille, & vous vous en allez, tant parce que vous donnez ſix points à votre Adverſaire, que parce que votre Jeu étant avancé, il pourroit remplir & vous enfiler.

Mais d'abord que vous avez touché votre bois, votre Adverſaire vous fait démarquer votre partie bredouille, & vous envoïe à l'école des ſix points que vous avez marqué mal-à-propos pour votre plain, parce qu'il falloit le rompre, & lever une dame de votre huitiéme caſe, pour la paſſer par la neuviéme de votre Adverſaire dans la troiſiéme : ainſi votre Adverſaire qui gagne ſix points ſur la dame que vous lui avez battue contre vous, & ſix points dont il vous envoïe à l'école, marque une partie bredouille.

J'ai dit qu'il vous envoïoit à l'Ecole, d'abord que vous avez touché votre bois, parce que l'on n'envoïe pas à l'école du fichet, c'eſt-à-dire, qu'encore que vous euſſiez marqué un, deux ou trois trous, & même davantage, vous pouvez les démarquer ſans crainte d'être envoïé à l'école, pourvû que vous n'aïez pas touché votre bois, jouez le dé, ou ôtez votre jetton, & icelui abandonnez.

Obſervez cependant que ſi votre Adverſaire, croïant auſſi-bien que vous, que vous avez gagné, ou feignant de le croire, avoit levé ſes da-

mes ; ou du moins une partie en même-tems que vous, il ne seroit plus recevable à vous envoyer à l'école, étant censé avoir quitté la Partie, comme celui qui jouant aux cartes, brouille & mêle son jeu.

Quand on fait son jan grand ou petit, ou de retour, il faut avoir soin de marquer ce qu'on gagne sur les dames découvertes, ou par le plain qu'on achéve, avant que de remplir, ou faire la case qui reste à faire.

Si votre Adversaire achevant son petit jan, marque les points qu'il gagne, & que par inadvertance il joue la dame avec laquelle il pouvoit remplir, pour un autre nombre, en sorte quaprès il ne puisse plus remplir : comme par exemple, si ayant fait cinq & deux, & ne pouvant remplir que du deux, il joue le cinq avec la dame dont il devoit jouer le deux pour faire son jan, vous pouvez l'envoyer à l'école faute d'avoir fait son plain, c'est-à-dire, que vous prenez pour vous les points qu'il avoit marquez pour son plain, lequel il n'a point fait, & après si son jeu est avancé, & que vous voyez qu'il ne pût gagner de son petit jan le trou ; & que vous espériez pouvoir le faire passer dans votre petit jan, vous pouvez lui faire rejouer son bois, & lui faire faire son petit jan. Mais s'il avoit son jeu reculé ; & des dames dans son petit, jan, avec lesquelles il pût encore remplir, il faudroit laisser les choses en l'état qu'il les auroit mises.

Si au contraire, votre adversaire achevant son petit jan, ne marque pas les points qu'il gagne, & qu'il ne fasse pas son plain, soit par mégarde, soit à dessein, parce que son jeu étant avancé, il craint d'être obligé de passer dans votre petit jan, vous pouvez d'abord, l'envoyer à l'école, des points qu'il a dû marquer pour son petit jan, & ensuite lui faire faire son plain, s'il est avantageux pour vous qu'il le fasse.

Si ayant fait son petit jan, il a des dames avancées dans son grand jan, qu'il fasse un nombre par lequel il puisse passer dans votre petit jan, & qu'au lieu de passer, il rompe son petit jan, soit à dessein, soit par méprise, vous pouvez l'envoyer à l'école, des points qu'il n'a pas marqué pour son jan qu'il conservoit, & outre cela le faire rejouer & passer dans votre petit jan.

A l'égard du grand jan, si votre adversaire marque les points qu'il gagne en l'achevant, & que néanmoins il ne le fasse point, parce qu'il a joué la dame avec laquelle il pouvoit remplir pour un autre nombre, vous l'envoyez à l'école, & prenez pour vous les points qu'il a marqués, mais vous ne lui faites point rejouer & faire son plain, parce que vous avez intérêt qu'il n'en fasse point afin de l'enfiler.

Le même s'observe pour le jan de retour, que vous avez pareillement intérêt que votre adversaire ne fasse point.

Si votre adversaire ayant levé le premier au jan de retour, marque les points qu'il gagne, & qu'ensuite ayant empilé ses dames pour recommencer, il ôte par mégarde son jetton; vous pouvez dès qu'il aura jetté le dé, l'envoyer à l'école, des points qu'il s'est ôté.

Celui qui ayant quatre ou six points marqués, marque ce qu'il gagne avec un autre jetton. Comme par exemple huit points, peut dès qu'il a joué son bois ou jetté le dé, être envoyé à l'école des quatre ou six points qu'il avoit, & ausquels il n'a pas pris garde.

On ne peut pas envoyer à l'école d'un trou entier : c'est-à-dire, d'un trou que l'on auroit oublié de marquer, ou qu'on auroit marqué de trop par mégarde, comme si l'on avoit marqué partie double au lieu de simple.

Cependant on envoye quelque fois à l'école de

plus que d'un trou, quand par exemple l'on fait un sonné, qui vaut dix-huit ou vingt points, & qu'on joue son bois, avant d'avoir marqué ce qu'on gagnoit par ce sonné.

Lorsque ce n'est pas vous qui avez jetté le dé, vous pouvez toucher votre bois sans crainte d'être envoyé à l'école, ni obligé de jouer le bois que vous avez touché: par exemple, votre adversaire fait un quine, dont il ne gagne que quatre points, & ce quine lui gâte son jeu, vous croyez qu'il en a assez pour un trou & qu'il s'en ira, vous levez trois ou quatre dames de votre jeu pour vous en aller aussi, en même-tems votre adversaire qui ne s'en est point allé & ne le pouvoit, n'ayant pas achevé la partie, veut vous envoyer à l'école, faute d'avoir marqué ce qu'il vous donnoit avant que de toucher votre bois; mais il ne le peut, parce que n'étant pas à vous à jouer, vous pouvez toucher votre bois, le lever & le remettre; & vous n'êtes à l'école de ce qui vous est donné par votre adversaire, que lorsque vous avez jetté le dé sans le marquer.

L'on n'envoye point à l'école de l'école; c'est-à-dire, que si votre adversaire fait une école, oubliant de marquer ce qu'il gagne: & que vous ne l'en ayez envoyé à l'école, il ne peut pas vous envoyer à l'école, faute par vous de l'y avoir envoyé.

Mais si votre adversaire, croyant que vous avez fait une école, vous y envoye, alors ce n'est plus à l'école de l'école, & vous pouvez fort bien l'envoyer à l'école, de ce dont il vous a envoyé à l'école mal-à-propos.

Observez qu'il se trouve des gens qui font des écoles exprès, pour ôter les moyens à leur adversaire de s'en aller.

Quand cela arrive, il faut prendre garde s'il vous est avantageux de laisser faire l'école & de

la marquer ; ou si vous avez intérêt de l'empêcher, cela dépend absolument de vous, & vous devez consulter là-dessus la disposition de votre jeu, & celle du jeu de votre adversaire. Il vous est libre de laisser faire l'école sans la marquer, ou de la marquer, ou bien de dire à votre adversaire de marquer ce qu'il gagne ; & s'il marque des points, quoiqu'il ne gagne rien, vous pouvez lui faire ôter son jetton, afin par ce moyen de l'empêcher de faire l'école, mais il faut que tout cela soit fait dans le même instant ; c'est-à-dire, sans attendre qu'un autre coup soit joué.

Quand on envoye à l'école, il faut y envoyer de tous les points qui ont été oubliez à marquer, n'étant pas permis pour mieux faire son jeu, de n'y envoyer que de deux, quatre, ou six points, ainsi celui qui est envoyé à l'école, peut si c'est son avantage, vous obliger de marquer l'école toute entiére, ce qui n'est point contraire à ce qui est dit ci-devant, qu'on n'envoye point à l'école de l'école. On ne peut être contraint d'envoyer à l'école, on ne peut pareillement être mis à l'école de ce qu'on n'a pas entiérement marqué l'école, mais du moment que l'on marque une partie de l'école, l'adversaire peut obliger de marquer le tout.

CHAPITRE XI.

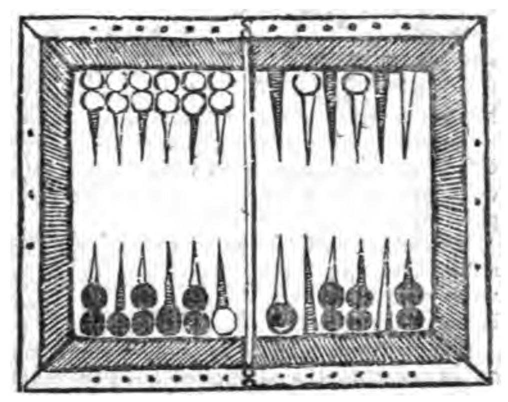
Contenant la maniere de battre une Dame, & de remplir son Jan par plusieurs moyens.

QUoique je vous aye déja montré la maniére de battre une dame par plusieurs moyens, néanmoins comme dans les exemples que je vous ai raporté, celui de battre une dame par plusieurs moyens dans la premiére table qui est celle du

petit jan n'y eſt point : j'ai cru devoir vous en faire une démonſtration particuliére, & j'y ai ajouté celle de la maniére de remplir par pluſieurs moyens, afin de vous donner un parfait éclairciſſement de tous les coups.

L'on peut battre une dame par pluſieurs moïens, comme par exemple en la figure ci-jointe, votre adverſaire après avoir marqué une partie bredoüille de ſon petit jan, a voulu tenir & a été obligé de paſſer une de ſes dames dans votre cinquiéme caſe.

Tas. 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11.



Tas 1. 2. 3. 4. 5. 6 7. 8. 9. 10. 11. Coin de Bois de Repos.

Vous avez les dames noires, & vous faites un cinq & trois, qui vous vaut ſur la dame qu'il a découverte en ſa neuviéme caſe, ſix points; ſur celle qui en eſt la ſeptiéme, quatre; & ſur celle qu'il a paſſe en votre cinquiéme caſe, huit points, vous en gagnez ſix ſur celle qui eſt en la neuviéme caſe, parce que vous la battez par trois

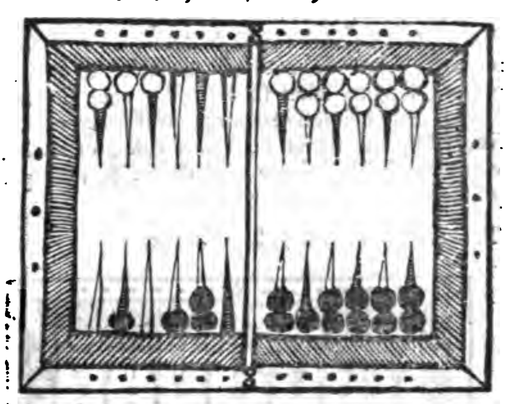
moyens, qui vous valent chacun deux points ; vous la battez du trois, comptant de votre coin, du cinq, comptant de votre neuviéme case ; & du cinq & trois, comptant de votre sixiéme case, celle, qui en est la septiéme case, vous vaut quatre points parce que vous la battez par deux moyens ; sçavoir, du cinq en comptant de votre coin, & du cinq & trois, comptant de votre huitiéme case.

A l'égard de celle qui est passée en votre cinquiéme case, vous la battez du cinq, en comptant de votre tas, & du trois en comptant de votre seconde case, qui sont deux moyens qui vous valent chacun quatre points.

Un plus beau coup pour vous sur ce jeu-là, seroit un quine, qui vous vaudroit huit points sur la premiére, parce que vous la batteriez du doublet & double doublet, la seconde vous vaudroit autant, & la troisiéme qui est dans votre cinquiéme case, vous vaudroit huit points, qui feroient vingt-deux points, c'est-à-dire, partie double & dix points de reste.

Il y auroit encore sur ce même jeu, carme ou terne, qui vous vaudroient chacun vingt points : sçavoir six du coin, six sur la dame qui est passée en la cinquiéme case, & huit sur les deux autres.

A l'égard de la maniére de faire son jan, quand on dit que pour chaque moyen que l'on remplit son jan, l'on marque quatre par simple, & six par doublet, cela s'entend quand on n'a plus qu'une demie case à faire : car si l'on avoit encore une case entiére, quoique d'un coup de dez l'on y pût mettre les deux dames à la fois par simple ou par doublet, ce ne seroit toujours qu'un moyen ; mais si vous n'aviez comme en la figure ci-après, qu'une demie case à faire, & que votre jeu fût les dames noires.



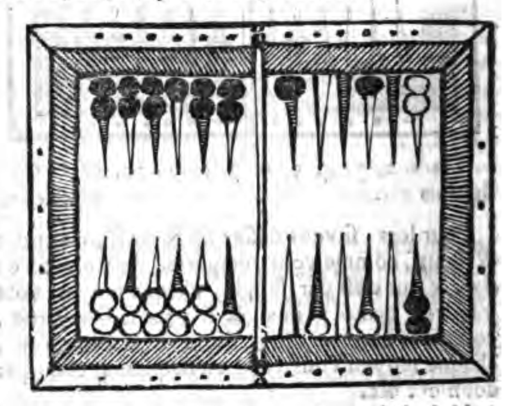
Pour lors, si vous faisiez six & trois, ou quatre & deux, comme vous rempliriez du trois & du six, & que c'est par simple, chaque moyen vous vaudroit quatre points, & si vous faisiez terne, comme vous rempliriez du trois & du terne, chaque moyen vous vaudroit six points, étant par doublet, &c.

Mais de la maniére que le jeu de votre adversaire est dispofé en la même figure, s'il faisoit un sonné, encore qu'il n'aye qu'une demie case à faire, & que sur son tas il lui reste deux dames, néanmoins cela ne seroit compté que pour un moyen; & ne lui vaudroit que six points.

Quoiqu'on ne puisse sortir les dames de son coin, ni les y mettre l'une sans l'autre, néanmoins plusieurs personnes prétendent que si au jan de retour, l'on peut remplir par plusieurs moyens, & que comptant du coin, l'on batte juste sur la

demie case qui reste à remplir, l'on doit marquer pour la puissance, quatre par simple & six par doublet, quoi qu'en effet l'on ne puisse sortir une dame du coin pour remplir la demie case. Comme en la figure suivante où vous avez les dames noires, si vous faites six & trois, vous pouvez suivant cette opinion remplir par trois moyens du six, comptant de la neuviéme case, du trois, comptant de la sixiéme, & du six & trois par puissance, comptant de votre coin.

Tas. 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11.



Tas. 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11. Coin de Repos.
de Bois.

Si au contraire votre adversaire, en la même figure faisoit six & as, comme il n'a point d'as pour remplir, quoique par six & as, en comptant de son coin, il batte juste la demie case qui lui reste à remplir, néanmoins cela ne lui vaudroit rien; mais s'il faisoit quatre & trois, cela lui vaudroit huit points, parce qu'il rempliroit du quatre, comptant de la neuviéme case & du quatre & trois par puissance, comptant de son coin.

Si la dame de votre adverſaire, qui eſt en la ſeptiéme caſe, étoit ſur la ſixiéme, & que celle qu'il a en la neuviéme caſe fut paſſée dans le petit Jan, alors s'il faiſoit ſix & as, il ne pourroit pas dire qu'il remplit de l'as, & qu'il n'a point de ſix, mais il ſeroit obligé de jouer un ſix de la dame qu'il auroit en ſa ſixiéme caſe, & partant ne rempliroit point. Mais ſi outre la dame qu'il auroit en ſa ſixiéme caſe, il en avoit encore une en la ſeptiéme ou en la huitiéme, il gagneroit par ſix & as huit points, parce qu'il rempliroit de l'as, & du ſix & as par puiſſance, comptant de ſon coin, parce que, ſuivant cette opinion, pour profiter cette puiſſance, il faut non-ſeulement pouvoir l'emplir d'une autre dame, mais encore il faut pouvoir jouer tous les nombres que l'on a amené, & cela indépendamment du coin : car par exemple, ſi faiſant quatre & trois, votre adverſaire avoit un quatre & point de trois, il ſeroit obligé, s'il rempliſſoit du quatre, de rompre en même-tems pour jouer le trois, ou de ſortir ſon coin, s'il avoit le paſſage ouvert pour en jouer ſon quatre & trois, & par conſéquent, il ne pourroit point faire de plain ce coup-là ; & ainſi ne gagneroit rien.

La raiſon qui détermine ceux qui ſont de cet avis, eſt que la beauté de ce jeu, conſiſtant principalement dans l'adverſité des coups & rencontres : ce coup qui arrive rarement doit être admis.

Ils donnent pour exemple le Jan de deux tables pour lequel l'on gagne, parce qu'on a la puiſſance de mettre de ſon dez une dame dans ſon coin, & l'autre dans celui de ſon adverſaire, quoi qu'en effet on ne les mette point.

Ils diſent encore que l'on a le privilege de prendre ſon coin, quand de ſon dez l'on amene deux nombres avec leſquels on pourroit mettre deux dames dans le coin de ſon adverſaire, lequel néanmoins il n'eſt pas permis de prendre.

Ils ajoûtent que ce coup doit être consideré comme un hazard & rencontre, qui profite à celui qui le fait, quand il a d'autres dames pour remplir par effet, de même que le Jan de Mezeas profite à celui, qui ayant son coin, fait un ou deux as, lorsqu'il n'a point d'autres dames abattuës, & que l'autre n'a pas son coin, que ce coup n'a point été inventé pour être joué, non plus que le Jan de deux tables, mais seulement, parce qu'il n'arrive pas souvent, afin de flâter l'espérance du Joueur, qui voyant ce seul coup pour se sauver, le souhaite avec emprèssement.

Ceux qui sont de sentiment contraire, répondent que pour gagner & faire son plain par un, deux, ou trois moyens, il faut absolument pouvoir couvrir la derniére demie case, avec chacune des dames qui battent, qu'ainsi en la figure précédente, ou ayant les dames noires vous avez fait six & trois, ce coup ne vous vaut que huit points, parce que vous ne pouvez effectivement remplir que du trois & du six. Cela est si vrai que si le six & le trois vous manquoient, quoi qu'en comptant du coin, vous battiez juste la demie case qui reste à couvrir, vous ne gagneriez cependant rien, comme ceux de la premiére opinion en conviennent : qu'une régle certaine est, que pour chaque moyen qu'on remplit, on gagne quatre points par simple, & six points par doublet ; & que puisque l'on ne gagne rien lorsque l'on ne peut couvrir la derniére demie case qu'en comptant du coin, il n'est pas juste que lorsqu'on la remplit d'une autre dame, l'on assemble les deux nombres que le dé a amené, pour dire que l'on remplit encore en comptant du coin, puisqu'il est constant que ni l'une ni l'autre des deux dames qui sont dans le coin, ne peuvent jamais être jouées seules, pour couvrir & faire le plain de retour.

Voilà quelles sont les diverses opinions sur ce coup que j'ai raportées ici seulement pour satisfaire le Lecteur : car aujourd'hui ce coup ne fait plus de difficulté, la derniére opinion ayant prévalu, & l'on ne gagne point pour le plain ou Jan de retour que l'on fait en comptant du coin, si l'on n'a une surcase sur le coin, avec laquelle on puisse effectivement remplir.

CHAPITRE XII.

Contenant démonstration de la maniére de lever & rompre le Jan de retour.

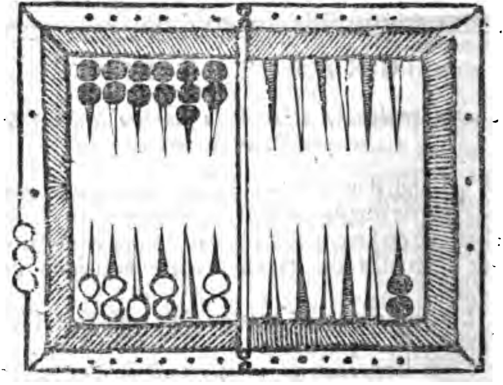
QUand d'un Jan de retour on a gagné une partie simple ou double, il vaut mieux s'en aller que de lever jusqu'à la fin, à moins qu'il n'y eût espérance de gagner encore beaucoup de points.

L'on ne leve point que l'on n'ait passé toutes les dames dans le petit Jan.

Il est dangereux au jan de retour de n'avoir pas sorti son coin, il y a néanmoins des coups favorables, comme par exemple en la figure suivante, où ayant les dames noires, vous avez encore votre coin, votre plain est fait, & vous avez une surcase sur la quatriéme lame, en cet état vous faites un six & as. Vous ne pouvez pas sortir votre coin, parce que l'as donneroit dans le coin de votre adversaire, où une dame ne peut entrer seule, vous ne pouvez point jouer de six avec les dames qui sont dans votre coin, parce que les dames du coin n'en peuvent sortir l'une sans l'autre, vous ne pouvez pas non plus jouer le six avec les dames qui sont passées dans le petit Jan de votre adversaire, qui composent votre jan de retour, parce qu'on ne peut lever aucunes dames du jan

de retour, que toutes ne soient passées dans le petit jan, ainsi vous conserverez votre plain, & jouerez un as avec la surcase que vous avez sur la quatriéme lame, & votre adversaire marquera deux points, pour le six que vous pouvez pas jouer.

Tas 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11.



Tas 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11. Coin de de Bois. Repos.

Si sur ce même jeu vous faisiez cinq & as, ce seroit un très-mauvais coup, car vous seriez obligé de rompre & de jouer le cinq avec une des dames qui sont en la cinquiéme case, & l'as avec la surcase qui est sur la quatriéme : cependant vous auriez encore l'espérance de refaire votre plain, si le coup suivant vous pouviez sortir votre coin.

Quand toutes les dames sont passées dans le petit jan, on leve à chaque coup de dez, tout ce qui bat juste sur le bord, selon le nombre qu'on a amené, autrement on ne peut point lever, mais il faut jouer ce qui ne bat point sur le bord, com-

me en sa figure précédente, ou votre adversaire faisant quine, ne peut rien lever, à cause que sa quatriéme case qui bat juste sur le bord est vuide; ainsi pour jouer son quine, il faut qu'il mette sur la lame du tas, les dames qui sont en sa cinquiéme case: si cependant il n'avoit rien en sa cinquiéme case, il léveroit les dames qui seroient en sa troisiéme ou seconde case, parce que du moment qu'il n'y a point de dames derriére la case d'où doit partir le nombre qui bat sur le bord, on léve les plus éloignées, ainsi les cases de quine, carme & terme étant vuides, on léve pour un sonné, les dames qui sont sur la deuxiéme case, si cette case est encore vuide, on léve celles qui sont sur la premiére, &c.

Celui qui a lévé le premier toutes ses dames, gagne quatre points par simple & six par doublet, c'est-à-dire, que le dernier coup qu'il joue, s'il fait un doublet, il marque six points, s'il fait un nombre simple, il n'en marque que quatre, avec les autres points qui peuvent lui être restés d'ailleurs, & outre cela il a le dé pour recommencer une autre partie.

CHAPITRE XIII.

De la Grande Bredouille.

LA grande bredouille est quand l'un des Joueurs gagne le tour ou la partie de Trictrac, qui est composée de douze trous sans interruption : le profit de la grande bredouille est de gagner le double de ce qui est en jeu, quand on est convenu de jouer grande bredouille.

Mais cela n'est guére en usage presentement.

Quand on la jouoit autrefois, on marquoit pour s'en souvenir, sur le bord du Trictrac avec un jet-

ton percé, on peut à present, si on la veut jouer, se servir de la même marque ou autre équipolente.

Il faut néanmoins remarquer que celui qui gagne le premier des trous, n'a pas besoin de se servir d'aucune marque, cela n'étant nécessaire qu'à celui qui marque après, pour faire connoître qu'il est en grande bredouille ; c'est-à-dire, que son adversaire n'a pris aucun trou depuis lui.

Quand on interrompt la grande bredouille, il faut avoir soin de la faire démarquer pour éviter les disputes, sur-tout quand on joue sans témoins.

CHAPITRE XIV.

Des Régles pour connoître combien il y a de Coups en deux Dés, & voir promptement combien il y en a pour & contre.

POur entendre & retenir plus facilement le contenu en ce Chapitre, il faut considérer que le Trictrac se joue avec deux dés, qui portant six nombres, six quarrés ou six faces, produisent par nécessité trente-six coups, parce que les régles des sciences étant certaines, & l'Arithmétique nous aïant enseigné, que pour sçavoir combien un nombre est dans un autre, il falloit multiplier l'un par l'autre, six fois six faisant trente-six, il est impossible que dans deux dés il y ait ni plus ni moins de trente-six coups.

Et quoiqu'il paroisse d'abord, en comptant tous les coups que produisent deux dés, qu'il n'y en ait que vingt-un, comme effectivement il est vrai, qu'il n'y en a pas davantage en un sens ; sçavoir, six & as, six & deux, six & trois, six & quatre, six & cinq, sonné, cinq & as, cinq & deux, cinq & trois, cinq & quatre, quine, quatre & as, quatre & deux, quatre & trois, carme, trois

& as, trois & deux, terne, deux & as, double deux, & enfin ambesas. Néanmoins quand on veut pénétrer plus avant, il n'est pas moins vrai de dire qu'il y a trente-six coups, & cela est d'une certitude réelle & incontestable, comme je vais le faire voir.

Quoiqu'il semble que six & as, & as six ne soient qu'une même chose, il est pourtant vrai que cette même chose se produit en deux façons, & se doit compter deux fois, comme il est aisé de le voir par la table suivante : car puisque dans chaque dé il y a un as & un six, il faut que dans les deux dés il y ait deux as & deux six, & parconséquent six & as, sont deux coups, parce que le dé qui a produit un as une fois, peut une autre fois faire un six, & ainsi de l'autre.

De sorte que tous les coups se divisant ou en doublet ou en coups qui ne le sont pas, que nous apellons simples, & n'y ayant que six doublets qui sont ambesas, double deux, ternes, carmes, quines & sonnés ; ces six coups doublets étant retranchés de vingt-un coups qui s'apellent, il n'en reste que quinze, lesquels se produisant chacun deux fois, sont trente coups, & les six doublets ne se pouvant produire ni être dans le dé qu'une fois, sont trente six coups.

Cela étant bien établi, bien entendu, bien vrai & bien démontré, il faut s'en faire une regle & dire au Trictrac, que tout doublet est simple, parce qu'il ne peut se produire qu'une fois, & que tout simple, c'est à dire qui n'est pas doublet, est double, parce qu'il peut être produit deux fois.

Après l'établissement de cette vérité, qu'il y a trente-six coups au Trictrac, il faut passer à voir l'utilité de cette connoissance qui est très grande : car à tout moment on doit examiner combien il y a de coups pour & contre soi, ce qui se fait en un instant, quand on voit qu'il n'y a qu'un coup

pour soi, on conclut nécessairement qu'il y en a trente cinq contre.

S'il y en a vingt pour soi, on sçait en même-tems qu'il y en a seize contre.

Et c'est cette connoissance qui vous détermine à jouer d'une façon ou d'une autre.

Comme on ne peut douter qu'à la blanque, où il y a plus de billets hlancs que de noirs, on en tire plutôt un blanc qu'un noir. On doit dire de même au Trictrac, que celui qui a vingt coups pour lui, doit en amener plutôt un de ces vingt, que non pas un des seize qui sont contre lui.

Ce n'est pas pourtant une chose assurée & certaine, le jeu n'étant jamais sans hazard, où la fortune se joue très-souvent de la prudence : cependant, quoique l'on présume de la fortune, personne de bon sens ne dira, qu'il ne vaille mieux avoir vingt coups pour soi, que de n'en avoir que seize.

Moyen de compter combien il y a de coups pour ou contre soi.

Pour compter avec plus de facilité combien il y a de coups pour ou contre soi, il y a deux regles qui vous l'aprendront sans peine.

Pour les comprendre, vous avez vu dans les Chapitres précédens, que l'on bat, ou que l'on est battu en trois manieres différentes, ou d'un dé seul, ou d'un autre dé seul, ou du nombre que les deux dés assemblés composent.

Par exemple, si vous faites six & cinq, vous voyez premiérement si vous battez celui contre qui vous jouez par un cinq, & puis vous voyez si vous le battez par un six, & en troisieme lieu, vous joignez ces deux nombres ensemble qui font onze, & vous voyez si vous le battez par onze points.

Voici deux regles qu'il faut sçavoir, toutes les fois qu'il faut assembler le nombre des deux dés,

Premiere Régle.

Si le nombre des deux dés assemblés passent six points, il ne peut y avoir qu'un, ou deux, ou trois, ou quatre, ou cinq, ou six coups.

S'il faut douze pour battre, il n'y a qu'un coup, parce que douze ne vient & n'est qu'une fois dans les deux dés.

S'il faut onze points pour battre, il n'y a que deux coups, qui sont six & cinq, & cinq & six, desquels il n'y en a qu'un qui s'apelle; sçavoir, six & cinq.

S'il faut dix points, il y a trois coups, six & quatre, & quatre & six & quine, dont il n'y en a que deux qui s'apellent; sçavoir, six & quatre & quine.

S'il en faut neuf, il y a quatre coups, six & trois, & trois & six, cinq & quatre, & quatre & cinq, desquels il n'y en a encore que deux qui s'apellent; sçavoir, six & trois, & cinq & quatre.

S'il en faut huit, il y a cinq coups, qui sont six & deux, & deux & six, cinq & trois, & trois & cinq, & quaderne, desquels il n'y a que trois qui s'apellent, qui sont six & deux, cinq & trois & carme.

S'il en faut sept, il y a six coups, qui sont six & as, & as & six, cinq & deux, & deux & cinq, quatre & trois, & trois & quatre, desquels il n'y en a que trois qui s'apellent; sçavoir, six & as, cinq & deux, & quatre & trois.

Voilà la maniére de compter, quand on est au de-là de six points, & qu'il faut assembler le produit des deux dés pour battre celui contre lequel on joue.

Seconde Regle.

Il y a une autre regle à pratiquer; lorsque l'on peut battre ou être battu par un dé seul, jusqu'à six points.

Et rien n'eſt plus aiſé que d'entendre cette regle.

On ſe doit ſouvenir qu'il faut toujours ajoûter un dix au point ſur lequel on peut être battu. Si par exemple on eſt découvert ſur un ſix, ajoûtant dix & ſix, cela fait ſeize, & partant il y a ſeize coups; ſçavoir; terne, cinq & as, as & cinq, quatre & deux, deux & quatre, ſix & as, as & ſix, ſix & deux, deux & ſix, ſix & trois, trois & ſix, ſix & quatre, quatre & ſix, ſix & cinq, cinq & ſix, & enfin ſonné, deſquels ſeize coups, il n'y en a néanmoins que neuf qui s'apellent, qui ſont ſix & as, ſix & deux, ſix & trois, ſix & quatre, ſix & cinq, quatre & deux, cinq & as, terne & ſonné Mais parce que de ces neuf, les ſept premiers ſe produiſent deux fois, cela fait que l'on compte ſeize coups, ſuivant ce qui eſt obſervé ci-devant.

Si vous êtes découvert ſur un cinq, ajoutant dix cela fait quinze, & partant il y a quinze coups; ſçavoir, trois & deux, deux & trois, quatre & as, as & quatre, cinq & as, as & cinq, cinq & deux, deux & cinq, cinq & trois, trois & cinq, cinq & quatre, quatre & cinq, quine, cinq & ſix, ſix & cinq, deſquels il n'y a que huit coups qui s'appellent; qui ſont trois & deux, quatre & as, cinq & as, cinq & deux, cinq & trois, cinq & quatre, cinq & ſix, & quine.

Si vous êtes découvert ſur un quatre, ajoûtant dix, cela fait quatorze, partant il y a quatorze coups; ſçavoir, double deux, trois & as, as & trois, quatre & as, as & quatre, quatre & deux, deux & quatre, quatre & trois, trois & quatre, quatre & cinq, cinq & quatre, quatre & ſix, ſix & quatre, & carme, deſquels il n'y a que huit coups qui s'apellent, qui ſont double deux, trois & as, quatre & as, quatre & deux, quatre & trois, quatre & cinq, quatre & ſix, & carme.

Si vous êtes découvert sur un trois, ajoûtant dix, cela fait treize, partant il y a treize coups; sçavoir, deux & as, as & deux, trois & as, as & trois, trois & deux, deux & trois, trois & quatre, quatre & trois, trois & cinq, cinq & trois, trois & six, six & trois, & terne, desquels il n'y a que sept coups qui s'apellent; sçavoir, deux & as, trois & as, trois & deux, trois & quatre, trois & cinq, trois & six, & terne.

Si vous êtes découvert sur un deux, ajoûtant dix, cela fait douze, partant il y a douze coups; sçavoir, bezet, deux & as, as & deux, deux & trois, trois & deux, deux & quatre, quatre & deux, deux & cinq, cinq & deux, deux & six, six & deux, & double deux, desquels il n'y a que sept coups qui s'apellent, qui sont bezet, deux & as, deux & trois, deux & quatre, deux & cinq, deux & six, & double deux.

Si vous êtes découvert sur un, ajoûtant dix, cela fait onze, partant il y a onze coups; sçavoir, as & deux, deux & as, as & trois, trois & as, as & quatre, quatre & as, as & cinq, cinq & as, as & six, six & as, & bezet, desquels il n'y a que six coups qui s'apellent, qui sont as & deux, as & trois, as & quatre, as & cinq, as & six, & bezet.

Rien n'est plus simple, plus aisé, ni plus certain, que cette maniére de compter.

Néanmoins il est nécessaire d'observer que ces deux régles n'ont lieu, que lorsqu'il n'y a point de passages fermés entre la dame que l'on bat, & celle d'où l'on bat : car s'il y en avoit, cela augmenteroit les coups contraires, & ces regles ne se trouveroient plus véritables.

A l'égard de la différence qu'il y a entre ces deux regles, c'est que dans la premiére, quand il faut assembler les deux dés pour battre, plus vous

êtes loin, plus vous êtes en sureté.

Dans la seconde, lorsque vous êtes battu par un dé seul, plus vous êtes près, plus vous êtes à couvert.

Vous voyez donc par ces deux régles, tous les coups par lesquels on peut toucher & battre une dame découverte, en quelque case qu'elle soit placée.

Vous pouvez, si vous voulez réduire tous ces coups, à ceux qui s'apellent, & dire pour battre une dame sur douze, il n'y a qu'un coup qui est sonné, lequel quoique doublet est ici apellé simple, parce qu'il ne se produit qu'une seule fois, n'y ayant dans deux dez, que deux six; & par conséquent que pour faire une seconde fois sonné, il faudroit que ce fût avec les deux mêmes six.

Sur onze il y a un coup double, parce qu'il se peut produire différemment, le dé qui a fait un six, pouvant faire un cinq, & celui qui fait un cinq, pouvant faire un six.

Sur dix, deux coups, dont l'un double & l'autre simple.

Sur neuf, deux coups doubles.

Sur huit, trois coups, deux double & un simple.

Sur sept, trois coups doubles.

Sur six, neuf coups, dont sept doubles.

Sur cinq, huit coups, dont sept doubles.

Sur quatre, huit coups, dont six doubles.

Sur trois, sept coups, dont six doubles.

Sur deux, sept coups, dont cinq doubles.

Et sur un, six coups, donc cinq doubles.

Tout ce que dessus ne vous aprend que deux choses, la premiére qu'il y a trente six coups en deux dez; parce que au Trictrac, tout coup double est simple, & tout coup simple au contraire est double, par les raisons ci-devant expliquées.

La seconde vous montre la maniére de compter,

ou pour mieux dire la maniere de voir & de lire dans le Trictrac, même combien il y a de coups pour & contre soi.

Et bien que cela semble peu de chose, c'est pourtant le seul fondement sur lequel tout le jeu du Trictrac a été composé, & ce n'est que par-là que l'on aprend comment il faut jouer, placer ses dames, & conduire son jeu : c'est par-là que l'on sçait le moyen de prendre son coin, c'est par-là que l'on voit si l'on doit continuer son jeu, ou lever, & comme l'on dit, s'en aller : enfin c'est par là que l'on voit ce que l'on doit craindre ou espérer, & dans tout le cours du jeu, on connoît aisément lequel des deux Joueurs a l'avantage.

CHAPITRE XV.

Contenant le Tarif de la valeur des coups.

JE vous ai marqué ci-devant ce que produisoient toutes les rencontres de ce Jeu, à mesure que je vous en ai expliqué le cours; mais comme cela se trouve dispersé dans plusieurs Chapitres, j'ai crû que je devois, pour votre utilité, ramasser le tout dans un seul Chapitre.

Le Jan de trois coups vaut quatre points,	4 p.
Le Jan de deux tables vaut par simple.	4
Par doublet. . . .	6
Le contre-Jan de deux tables vaut par simple.	4
Par doublet. . . .	6
Le Jeu de mezeas vaut par simple.	4
Par doublet. . .	6
Le contre-Jan de mezeas vaut par simple.	4
Par doublet. . . .	6
Le petit Jan fait par un moyen simple vaut	4
Par deux moyens. . .	8
Par trois moyens. . . .	12

Par doublet, par un moyen. . . 6
Par double doublet, autrement deux moyens. 12
Le grand Jan fait par un moyen simple vaut. 4
Par deux moyens. . . 8
Par trois moyens. . . 12
Par doublet, par un moyen. . 6
Par double doublet, autrement par deux moyens. . . 12
Chaque dame battue dans la table du petit Jan, vaut par un moyen simple. . 4
Par deux. . . 8
Par trois. . . 12
Par doublet. . . 6
Par double doublet. . . 12
Chaque dame battue dans la table du grand Jan, vaut par moyen simple. . 2
Par deux. . . 4
Par trois. . . 6
Par doublet. . . 4
Par double doublet. . . 8
Le coin battu par un moyen simple vaut. 4
Par doublet. . . 6
Le Jan de retour fait par un moyen simple, vaut. . . . 4
Par deux. . . 8
Par trois. . . . 12
Par doublet. . . 6
Par double doublet. . . 12
Celui qui a son Jan ou plain petit, grand ou de retour, gagne tant qu'il le conserve, pour chaque coup qu'il joue par simple. . 4
Pour un doublet. . . 6
Pour chaque dame qui ne peut être jouée, on perd. . . . 2
Et il n'importe que le nombre amené soit simple ou doublet, mais l'on est obligé de jouer le plus gros nombre quand on le peut.
Celui qui a levé le premier au Jan de retour

gagne par simple. . . 4
Par doublet. . . 6

CHAPITRE XVI.

De la conduite qu'on doit tenir en ce Jeu.

APrès vous avoir montré le cours de cet admirable Jeu, comme il doit être accompagné d'une grande conduite, il est nécessaire de vous dire les principales maximes qui peuvent y servir.

Il faut pour jouer à ce jeu, une grande presence d'esprit, beaucoup de modération, & point d'emportement.

Quand vous jouerez avec des inconnus, prenez bien garde que les dés soient bons & quarrés, & qu'on ne vous en glisse des faux.

Si d'abord vous faites petit jeu, tâchez de faire petit Jan, si vous amenez du gros, passez au grand Jan.

Il faut, dès qu'on a jetté le dé, examiner si l'on gagne quelque chose, ou si l'on perd, & marquer son gain.

Celui-là ne jouera jamais bien, qui ne considere point l'essence du Jeu avant que de caser, s'il est pressé ou non, s'il est en Bredouille ou non, s'il a plusieurs ou peu de points marqués, s'il est maître de finir la partie ou non.

Il ne faut point affecter le petit Jan, quand d'abord on ne fait point d'as & de deux; on connoît après deux ou trois coups si le dé en dit, & c'est vetiller que de s'y amuser trop long-tems, à moins que son adversaire ne s'y soit arrêté aussi.

Le Jan de deux tables ne doit pareillement point être forcé ni recherché, il y faut néanmoins prendre garde, & à son contraire, de même qu'aux Jans de mezeas & contre-Jans de mezeas.

Quand d'un petit Jan vous aurez gagné une partie double ou simple, levez & vous en allez avec la prérogative du dé qui vous reste, de peur qu'en tenant vous ne soyez obligé de passer une de vos dames dans le petit Jan de votre adversaire : car cela est capable de vous faire perdre le tour ; c'est-à-dire, la partie entiere de Trictrac, ou du moins une grande quantité de points & de trous, outre que cela vous ôte une dame pour faire votre grand Jan : c'est là principalement où doit être la conduite d'un bon Joueur, de tenir & s'en aller à propos ; il faut se déterminer selon la situation de votre jeu, & la disposition de celui de votre adversaire, s'il s'étoit amusé à son petit Jan, aussi bien que vous, que son jeu fut encore bien reculé, & que vous prissiez votre coin de repos ; vous feriez fort bien de tenir, parce que du débris de votre petit Jan, vous auriez bien-tôt fait votre grand Jan.

Si votre adversaire s'est arrêté à son petit Jan ; & que vous ne vous y soyez pas amusé, avancez-le plus que vous pourrez pour le battre, & gagner les points d'un trou simple ou double, du moins pour empêcher qu'il ne gagne la partie Bredouille.

Si son petit Jan étant fait, vous aviez votre coin & quelques dames dans votre seconde table, il ne faudroit pas caser, mais étendre vos dames seules, parce que vous auriez de cette façon plus de coups pour battre son coin que par doublet.

Si son jeu est fort avancé, & qu'il ne lui manque plus que quatre points pour gagner le trou, tâchez de lui fermer les passages, afin que s'il fait un grand coup, il ne puisse passer dans votre petit Jan, & qu'il soit obligé de rompre : si au contraire il lui manque huit points, laissez lui le passage sur vous.

Les bons Joueurs ne s'arrêtent guere au petit Jan, qui n'est en effet qu'une vetille.

Si vous ne vous êtes-pas amusé au petit Jan, ou que vous l'ayez rompu, avancez le plus que vous pourrez votre grand Jan, faisant toujours des cases ou demies cases, selon néanmoins la disposition du jeu de votre adversaire, & les points qu'il aura marqués; s'il avoit, par exemple, six ou huit points, & que son jeu se pressât, il ne faudroit pas risquer, & vous tenir découvert; parce que s'il venoit à vous battre & gagner le trou, il s'en iroit, & par-là vous seriez frustré de de toutes vos espérances.

Si votre adversaire jouant le premier, fait un gros coup & le joue tout d'une dame, il ne faut pas faire comme lui & vous exposer à être battu: car il n'y a que les dames éloignées qu'on peut laisser quelque-tems découvertes.

Celui qui d'abord fait des cases avancées, tient son adversaire en respect; mais il est exposé à ne pas si-tôt prendre son coin.

Il faut toujours être attentif à son jeu pour bien caser, & ne pas oublier à marquer ce que l'on gagne; l'on doit aussi avoir l'œil sur le jeu de son adversaire, remarquer ses manieres & les fautes qu'il fait pour en faire son profit: s'il est timide & malheureux, il faut avancer & hazarder, si au contraire il est hardi, & qu'il ait le dé heureux, il ne faut rien risquer & se tenir couvert autant qu'il sera possible.

L'on doit faire les cases septieme & dixieme préférablement à d'autres, elles sont apellées les cases du diable, parce qu'elles sont plus difficiles à faire, à cause qu'elles se trouvent dans une certaine distance de la pile ou tas des dames qui leur ôte les six.

Il y a de la science & même un grand avantage à faire toujours les cases les plus éloignées, quand par la disposition de son jeu on en a le choix.

Il faut sur-tout dans tout le cours du Jeu, s'attacher à remarquer les coups qui sont les plus contraires à votre adversaire, & vous découvrir sur ses nombres, afin que s'il les fait, il vous donne des points par Jan qui ne peut.

Si son grand Jan étoit fait avant le vôtre, & que son jeu fût bien pressé, il faudroit voir quel nombre il ne pourroit jouer sans rompre; comme sanne, quine, six & cinq, six & quatre, ou autre nombre, & ôter les dames que vous auriez sur les fleches où ces nombres battent, afin que faisant un de ces nombres, il fût obligé de rompre & passer dans votre petit Jan.

Quand le jeu de votre adversaire est mauvais, & qu'il a huit ou dix points, il ne faut jamais laisser une dame découverte qui puisse être battue: car s'il la frape & qu'il gagne le trou, il leve & s'en va.

Si son jeu étant aussi mauvais, vous lui donnez assez de points pour achever le trou, & qu'il veuille faire l'Ecole, dites-lui de marquer, afin par ce moyen de l'empêcher de pouvoir s'en aller; si cependant vous aviez des points & que l'Ecole qu'il feroit pût vous achever le trou, il ne faudra rien dire, mais marquer votre trou, parce que de cette maniere vous ôteriez toujours à votre adversaire le moyen de s'en aller, puisque vous lui effaceriez tous les points qu'il auroit.

Pour ne pas oublier à marquer tous les points ou trous que vous gagnerez par votre Jan que vous ferez, ou que vous conserverez, ou sur les dames que votre adversaire aura découvertes, & que vous battrez par passages ouverts, ou bien même par le coin de votre adversaire, que vous battrez pareillement, il faut tâcher de vous mettre dans la tête le tarif de tous les coups de ce jeu, comme un Financier s'y met celui des monnoies, afin de ne se point tromper dans la valeur des

espéces ; & il seroit bon dans les commencemens de l'avoir toujours devant soi.

Quand on dit le coin au Trictrac, on entend toujours parler du coin de repos, qui est la onzieme case.

Il ne faut jamais presser son jeu, de crainte qu'étant avancé, on ne soit accablé par des gros coups, qui très souvent se suivent.

Quand on gagne le trou simple ou double, il faut examiner si l'on doit tenir ou s'en aller ; & pour le connoître, il faut faire comparaison de son jeu avec celui de son Adversaire, voir lequel est mieux disposé & plus avancé, lequel a plus de bois à bas & plus de cases faites, si le vôtre est en meilleur état, vous devez tenir, c'est à dire, marquer les points qui pourront vous être restés, & jouer les nombres que vous avez amenez, mais si ces deux jeux étoient égaux, & que vous donnassiez plusieurs points, il faut vous en aller avec l'avantage du dé qui vous reste.

Si lorsqu'il y aura de l'égalité, vous aviez beaucoup de points de reste, & que vous ne donnassiez rien, vous pourriez tenir à cause des points restés.

Le grand Jan demande beaucoup plus de conduite que le petit Jean, il faut lorsqu'on le fait, bien examiner la disposition de son jeu, combien il manque de trous pour gagner le tour, voir si l'on a beaucoup ou peu de points de reste, combien on peut encore jouer de coups sans rompre, s'il est avantageux de s'en faire donner ou de ne s'en point faire donner ; la pratique du jeu aprend cela mieux que toute instruction verbale.

Cependant, je vous dirai que si votre Adversaire étoit fort avancé, qu'il fût prêt de rompre son Jan, & que vous au contraire, vous eussiez encore deux dames ou même une seule dans votre petit Jan, alors il est à propos de vous en

faire donner; c'est-à-dire, de tenir ces dames où une découverte dans les cases de quine ou de carme, afin que votre Adversaire faisant un gros nombre, il batte ces dames contre lui, tous les passages étant fermés, puisque votre plain seroit fait.

Mais si votre Adversaire n'avoit pas encore son grand Jan, & qu'il ne fallut plus qu'une demie case ou même une case; qu'il eût du bois abattu & disposé pour couvrir sa demie case, ou faire sa case, que vous eussiez votre Jan, lequel seroit déjà avancé, alors s'il ne vous manquoit que quatre points, il ne faudroit pas vous en faire donner, parce que votre Adversaire vous en donnant, & achevant votre trou de sa perte, vous ne pourriez plus vous en aller, & vous vous feriez enfiler; néanmoins s'il ne vous falloit plus qu'un trou, il n'y auroit plus de risque pour vous, au contraire vous joueriez mal si vous ne tâchiez pas d'en recevoir.

Les bons Joueurs ne manquent pas de remarque les nombres que le dé amene plus souvent, & tâchent toujours d'avoir ces nombres, soit pour caser ou battre le coin, & sur-tout quand il faut fermer son jan.

Mais une regle générale est, qu'il faut toujours avoir, s'il est possible, des six pour caser: car les grands coups sur la fin, perdent entiérement un jeu, quand on n'a point de six, & conduisent à l'enfilade.

Quand on n'a pas son coin de repos, il faut avoir les coins de sanne & de quine, apellés les coins bourgeois garnis, sur-tout quand celui contre qui l'on joue a le sien; mais hors de ce cas il vaut mieux tenir la case de quine vuide; parce qu'étant pleine, elle presse le jeu & ôte les six.

Pour battre le coin, il faut avoir égard aux dez, s'ils sont plats sur cinq & deux, on prendra les

cases sept & dix, s'ils le font sur quatre & trois ; on fera les huit & neuf plutôt que d'autres.

On apelle enfilade, lorsque le malheur vous poursuit, tellement que vous ne pouvez pas faire votre plain, & que vous faites des coups contraires en si grande quantité que vous êtes obligé de mettre vos dames l'une sur l'autre sans pouvoir caser, en telle sorte que votre Adversaire qui a le vent en poupe, ayant fait son grand jan, le conserve & passe ses dames par les passages qui se trouvent dans votre grand-jan, & les place dans votre petit jan.

Lorsque cela arrive, s'il vous reste encore une ou deux cases à faire, & qu'il manque à votre Adversaire beaucoup de trous pour gagner le tour, il faut risquer des demi cases pour lui fermer les passages, & tâcher de l'obliger de rompre son jan, par ce moyen vous retirer, s'il est possible du naufrage.

Je dis s'il lui manque encore beaucoup de trous, car s'il ne lui en falloit qu'un ou deux, il ne faudroit rien découvrir, autrement ce seroit lui donner à gagner plus facilement.

Lorsque votre jeu est tellement reculé, que votre Adversaire a fait son grand jan, avant même que vous ayez pris votre coin, comme à chaque coup qu'il joue il gagne des points par son plain, & par votre coin qu'il bat, il faut pour lui ôter cette source de points prendre votre coin, quand vous devriez vous découvrir.

L'enfilade arrive encore quand on a tenu mal-à-propos un grand-jan, dans l'espérance de recevoir des points qu'on n'a point reçus, ou bien même lorsqu'on n'a pas pu s'en aller, & qu'enfin on a été obligé de rompre son plain ; ensorte que celui contre qui l'on joue, trouve des passages ouverts, & conserve le sien.

Si étant pressé par quelque gros coup, vous

trouviez un passage dans le jeu de votre Adversaire, passez-y une dame, afin de vous conserver encore quelques coups à jouer sans rompre.

Pour conserver son grand jan plus long-tems, il faut passer ses dames autant que l'on peut sur la premiere case de la seconde table, pour s'ôter les six à jouer ; cela vous épargne une dame, & vous ne perdez que deux points.

Quand on est obligé de rompre son grand-jan par cinq & quatre, ou quatre & trois, il vaut mieux découvrir deux dames, au hazard d'y perdre quelques points, que de donner si-tôt passage à l'Adververfaire, parce qu'ayant le passage ouvert, il conserveroit plus long-tems son plain.

Après les grands jans rompus, l'on passe au jan de retour.

Beaucoup de bons Joueurs n'en font point, parce que comme ils sçavent le danger qu'il y a de tenir mal à propos un grand-jan, ils s'en vont & ne viennent jamais à cette extrémité, néanmoins on y est quelquefois forcé, sur-tout quand un des Joueurs a été enfilé.

Dans le jan de retour, l'on tient toute une autre conduite qu'au grand & petit-jan ; car au lieu qu'en faisant ceux-là, on se couvre & fait des cases tant que l'on peut ; en celui-ci au contraire, comme l'on ne craint plus d'être battu, l'on touche ses dames toutes découvertes ; c'est-à-dire, que l'on ne fait d'abord que des demi cases.

Il y a néanmoins en ce jan de retour, un grand écueil qui est très-dangereux, c'est lorsque vous n'avez pas pu quitter votre coin de repos, dont les dames ne peuvent sortir que toutes deux à la fois ; alors si votre jeu est pressé, vous êtes contraint de passer vos dames, & enfin il arrive souvent que vous ne pouvez plus faire votre plain.

Pour éviter ce danger, il faut d'abord ménager votre jeu, ne pas couvrir les dames les plus

éloignées, ne pas perdre les occasions de passer vos dames, & ne pas vous obstiner mal-à-propos à empêcher votre Adversaire de passer, & si-tôt qu'il n'a plus que deux cases dans son grand-jan, sortir votre coin, quand il en auroit encore trois, il faudroit le sortir si la disposition de votre jeu le demandoit, car c'est selon votre jeu & celui de votre Adversaire qu'il faut se régler.

Il y a une si grande diversité de maniéres de jouer, qu'il n'est pas possible de donner des avis sur tous les coups, la disposition du jeu doit être principalement considérée, il faut éviter les coups que l'expérience nous a fait connoître être dangereux, suivre l'exemple des habiles Joueurs, & dans les grands embarras se confier en la fortune.

Il faut jouer autant qu'il sera possible suivant les regles; la plus générale de ce jeu, est qu'il faut au commencement, avancer son jeu le plus que l'on peut; la raison en est, qu'il faut tâcher de prendre son coin le premier, parce qu'il est plus facile de le prendre, quand les deux coins sont vuides, puisqu'on le peut prendre, non-seulement sur soi, mais encore par le nombre que vous donne celui de votre homme, comme il est expliqué au Chapitre du coin de repos.

Celui qui a son coin le premier, se trouvant fort avancé, frape, & toujours plus aisément dans le Jeu de l'autre, qui le voyant plus près de lui, se serre & contraint son jeu pour se mettre à couvert, ce qui est un très-grand desavantage; car il est encore des regles, qu'il ne faut pas serrer son jeu.

Il faut sur-tout sçavoir mettre une dame dedans à propos, quand l'Adversaire n'a pas des points, & qu'il n'en peut pas gagner assez pour un trou.

Il est de la prudence du Joueur, de voir la conséquence qu'il y a d'être couvert, quand par-

ticuliérement il s'agit d'une Partie ; & davantage, quand il est question de deux par une bredouille, & bien plus encore, quand il y va du tout ou d'une enfilade ; c'est à quoi l'on doit avoir une aplication principale, pendant tout le cours du jeu, parce que c'est ordinairement par les enfilades que l'on perd ou que l'on gagne.

Sur la fin du Jeu, il ne se faut pas avancer que le moins que l'on pourra, & si les dez faisoient ce que l'on pourroit souhaiter, il seroit à desirer qu'ils amenassent du gros au commencement & du petit à la fin, pour continuer long-tems, & éviter les enfilades.

L'on doit néanmoins donner quelque chose au hazard, puisque le succès du Jeu arrive, partie par la science, & partie par le sort.

La science des nombres seroit d'une grande utilité, mais l'on n'en peut rien dire de précis ; sinon que ce qui arrive plus souvent en deux dez, c'est le nombre de sept, il y en a plusieurs raisons, il vient en six façons, & tous les autres coups ne viennent qu'en une, deux, trois quatre ou cinq façons : ambezas ou bezet, double deux ou binet, ternes, carmes, quines & sonnet, ne viennent qu'en une maniere ; trois & onze, viennent en deux ; quatre & dix, viennent en trois ; cinq & neuf, viennent en quatre ; six & huit, viennent en cinq ; & sept, viennent en six tout seul.

Outre cette raison qui est sensible, il y en a une inconnue ; qui est que ce qui est le milieu, vient d'ordinaire le plutôt : cette démonstration est trop abstraite pour l'expliquer ici.

On remarquera seulement que sept est le milieu de deux dez, & bien qu'il semble que deux ne pouvant faire que douze, le nombre de six en soit le millieu, cela n'est pas néanmoins véritable.

Il est bien vrai que six est la moitié de douze, mais il y a de la différence entre la moitié & le milieu, & puis six n'est le milieu de douze, que lorsque l'on commence à compter par un : mais au Trictrac, où l'on ne peut jamais faire un point tout seul, sept est le milieu, se trouvant entre cinq nombres d'une part, & cinq nombres de l'autre. Il y a encore une autre démonstration, prenez le plus haut d'un dé, ce sera un six, & puis prenez le plus bas de l'autre, ce sera un as, dont sept est le milieu.

Aussi chaque dé étant composé de six faces ; sçavoir, de quatre, qui sont les quatre côtés, & de la face de dessus, & de celle de dessous ; & étant composé de sorte, que le dessus & le dessous sont toujours sept. On voit bien que le sept est le milieu de deux dez, où l'on ne compte que le dessus, puisque quatorze est le total du dessus & du dessous de deux dez, c'est pour cela que douze & deux qui font quatorze, ne font également l'un & l'autre qu'une fois dans le dé, comme onze & trois, qui font quatorze, n'y font que deux fois, & dix & quatre qui font aussi quatorze, n'y font que trois fois, de même du reste ; il n'y a que sept qui se fait par six façons.

CHAPITRE XVII.

Des Privilèges & des Usages de ce Jeu.

IL y a dans ce Jeu six priviléges qu'il faut mettre à profit.

L'un est de lever quand on a gagné de son dé, le trou simple ou double.

L'autre est que celui qui leve & s'en va, conserve le dé pour recommencer.

Le troisiéme de prendre son coin par puissan-

ce ; c'est-à-dire, quand par les nombres amenés ; on pourroit prendre celui de l'Adversaire qui est vuide.

Le quatrieme, de rompre les dez à l'Adversaire, quand il n'y a point eu de convention contraire.

Le cinquieme, de changer de dez.

Le sixieme, de lever au jan de retour, le six sur le cinq, le cinq sur le quatre, le quatre sur le trois, &c.

Quant aux usages de ce Jeu, l'on y a introduit des petits quolibets pour détourner une attention sombre : car bien que ce Jeu demande de l'aplication, il seroit ennuyeux de le joüer lentement, il faut au contraire que tout soit sûr & impromptu. C'est pour cela qu'afin d'égayer les Joueurs, l'on a introduit des mots pour rire sur tous les coups : je vous ai déja dit au Chapitre troisieme, ceux qui se disent sur chaque doublet ; voici ceux que l'on dit sur les autres coups.

Quand celui qui fait son petit jan a commencé par les plus éloignées, ou que faisant son grand jan, il a pressé son Jeu, faisant quelques cases trop proches, on lui dit, vous bridez votre cheval par la queue.

Si par plusieurs coups semblables, il a été obligé de mettre grand nombre de dames sur une même fléche, on dit voilà un bidet bien chargé.

Lorsque l'on a plusieurs dames découvertes, & que l'Adversaire fait un gros coup sans rien battre; on dit en raillant, marquez tout.

Si l'Adversaire ayant plusieurs dames découvertes, ne peut en couvrir aucune du coup qu'il amene, on dit tout de même en raillant, couvrez tout.

Quand l'Adversaire fait un coup qui tombe sur une fléche vuide, entre-deux dames découvertes ; on dit, Margot la fendue.

Lorsqu'il y a trois cases séparées par des fléches vuides, on dit, voilà un rateau, mais le jeu n'en est pas beau.

Si l'on fait deux & as, on dit, deux & as n'embarrassent pas.

Si l'on fait trois & deux, l'on dit, trous hideux.

Quand on fait six & trois, l'on dit, compagnon sauve-toi.

Si l'on fait six & quatre, l'on dit, s'il éclate il rompra.

Quand on remue deux dames pour jouer un nombre qu'on auroit pu jouer avec une seule dame, l'on dit un bon charpentier l'auroit fait tout d'une piéce.

Lorsqu'on fait un nombre avec lequel on ne peut faire que les cases qui sont déja faites, l'on dit, voilà une belle case à faire.

Outre tous les quolibets ci-dessus, chacun en invente à sa fantaisie pour égayer le jeu & jouer plus agréablement.

CHAPITRE XVIII.

Des Loix du Jeu du Trictrac.

DAns le cours de cet admirable Jeu, je vous ai marqué les Loix & Regles qui s'y observent, néanmoins pour votre plus grande commodité, je les ai rassemblées dans ce Chapitre.

Ceux qui regardent jouer, ne doivent rien dire ni faire aucun signe à l'un des Joueurs; ils peuvent néanmoins décider les contestations qui arrivent, mais il faut qu'ils attendent qu'on leur demande leur avis.

Dame touchée doit être jouée, quand on n'a point dit j'adoube, avant de la toucher; c'est-à-dire, en portant la main dessus.

Qui marque les points pour ſon plain, & cependant ne le fait pas, parce qu'il a joué pour un autre nombre la dame avec laquelle il pouvoit couvrir, eſt envoyé à l'école des points qu'il avoit marqués, & il ne lui eſt pas permis de rejouer & faire ſon plain.

Celui qui caſe mal, par exemple, qui joue cinq & quatre pour quatre & trois, peut être obligé dès qu'il a lâché ſes dames, ou de reſter-là, ou de jouer d'une ſeule dame les deux nombre qu'il a amenés, ſi faire ſe peut.

L'on doit jetter les dez également, & les faire toucher la bande de l'Adverſaire, & non pas affecter de les laiſſer couler doucement pour faire petit nombre.

Il eſt permis de changer de dez, & de rompre quelquefois les dez de celui contre qui l'on joue.

L'on ne doit point lever les dez, que celui qui les a jettés, n'ait vu & nommé, & même joué les nombres qu'il a amenés; car s'il en diſconvenoit, & qu'il n'y eût aucuns témoins, celui qui a joué a droit de l'emporter comme il a nommé auparavant.

Quand un dé pirouette, on peut l'arrêter du fond du cornet ou d'une chiquenaude, & il eſt bon.

Le dé ſorti du Trictrac, ou qui reſte ſur le bord, ou même qui reſte ſur l'autre dé, n'eſt pas bon.

Quand un dé ſe caſſe, la partie qui paroît, ſe compte, & le coup eſt bon.

Si les deux parties paroiſſent, c'eſt-à-dire, que les deux fractures ſoient deſſous & ſervent de cube, le coup n'eſt pas bon, parce qu'on ne joue pas avec trois dez.

Le dé qui eſt ſur une dame & qui apuye contre le Trictrac, n'eſt pas bon s'il eſt en l'air, &

pour ſçavoir s'il eſt ſur ſon cube, celui qui l'a joué doit tirer doucement la dame, s'il y reſte, il eſt bon.

Qui joue ſon bois avant de marquer ce qu'il gagne, ne peut plus le marquer après, & eſt envoyé à l'Ecole.

Qui jette les dez avant d'avoir marqué ce qu'il gagne par jan qui ne peut, n'eſt pas recevable à le marquer après, & on eſt envoyé à l'Ecole.

On ne peut être forcé d'envoyer à l'école; mais celui qui y eſt envoyé, peut obliger de marquer l'école toute entiere, n'étant pas permis de n'y envoyer que d'une partie pour mieux faire ſon jeu.

Celui qui a marqué les points du jan de trois coups, n'eſt pas obligé de le faire.

On ne peut obliger l'adverſaire de marquer les points qu'il gagne, ou ceux qu'on lui donne par jan qui ne peut, mais non par une école.

Qui marque trop, ou trop peu eſt envoyé à l'école, du plus ou du moins; & s'il s'en eſt allé, on l'oblige de demeurer.

Celui qui marque le trou, double ou ſimple, efface tous les points de l'autre.

Celui qui acheve le trou de ſon dé, peut s'en aller ſans crainte d'être envoyé à l'école, faute d'avoir démarqué ſes points & ôté ſon jeton.

Quand on veut s'en aller, il ne faut pas marquer les points qu'on a de reſte, ou ſi l'on n'a pas des points de reſte, il ne faut pas jouer ſon bois; en un mot, tant qu'on tient ſon jeton, ou que l'on ne l'a pas touché ni joué ſon bois, on peut s'en aller, mais ſi on a marqué ou joué ſon bois, on eſt obligé de tenir.

Qui marquant le trou, joue ſon bois ſans ôter ſon jeton, eſt envoyé à l'école de tous les points marqués.

Si néanmoins celui qui a oublié le jeton avoit des points de reſte, il n'eſt envoyé à l'école que du ſurplus.



Celui qui oublie de marquer ses points avec deux jettons, ne peut pas marquer le trou bredouille, & ne doit marquer qu'un trou.

Lorsqu'on est en bredouille, & que l'adversaire interrompt, l'on doit ôter le deuxieme jetton.

Celui qui leve & s'en va, perd les points qu'il a de reste, mais le dez lui demeure.

Tant que l'adversaire peut faire son petit jan, il ne peut vous obliger d'y passer une dame pour vous faire conserver votre petit jan; mais s'il ne peut plus le faire, il peut vous y contraindre, & vous envoyer à l'école, faute d'avoir passé & marqué les points de votre petit plain.

On ne peut prendre son coin qu'avec deux dames, ni le quitter, qu'en ôtant les deux dames à la fois.

On ne le peut prendre par puissance, quand on le peut prendre par effet, ni quand l'adversaire a le sien.

Il n'est pas permis au jan de retour, de mettre une ni deux dames dans le coin de l'adversaire, quoiqu'il l'ait quitté, & qu'il ne puisse plus le reprendre.

Celui qui a quitté son coin, le peut encore reprendre, ou par effet si l'autre a le sien, ou par puissance s'il ne l'a plus.

On ne peut passer au jan de retour, quand la fléche sur laquelle on prend passage, n'est pas entiérement vuide.

Chaque dame qui ne peut être jouée, perd deux points.

On ne peut placer aucune dame dans le jeu de son adversaire, tant qu'il peut faire son plain.

L'on ne peut lever aucune dame au jan de retour, qu'après que toutes les dames sont entrées dans la table du petit jan.

Celui qui a levé le premier au jan de retour, a le dez pour recommencer, outre les points qu'il gagne, suivant le coup qu'il a fait.

CHAP. XIX.

CHAPITRE XIX.

Des avantages qui peuvent être donnés.

CEux qui sçavent ce jeu en perfection, peuvent donner des avantages à ceux qui n'y sont pas si forts.

Ces avantages sont le dé, qui est le plus foible.

Quine ou sanne abattu ; le coin de repos.

Carme abattu & le coin, ou tel autre nombre qu'on voudra.

Ou bien un, deux, trois, quatre, cinq, six ; & même sept trous ou parties, & encore davantage, selon la force ou la foiblesse de celui qui reçoit l'avantage.

J'ai même vû des Joueurs qui donnoient jusqu'à quatre trous à des personnes qui étoient d'égale force, sous la condition qu'ils avoient d'abord le dé, & encore à toutes les relevés.

Ainsi l'on ne peut pas ici régler précisément l'avantage que chacun doit donner ou recevoir, cela dépend absolument de la volonté de ceux qui jouent. Eux seuls peuvent connoître leur force & conduite, & sçavoir la foiblesse de ceux contre qui ils doivent jouer, & sur cela faire un avantage proportionné, qui puisse mettre la fortune dans l'équilibre.

CHAPITRE XX.

De ce qui n'est plus en Usage.

TRois choses ne sont plus en usage dans ce jeu ; sçavoir jan de rencontre, margot la fenduë, & la pile de malheur.

Jan de rencontre se faisoit, quand en commençant une partie, le second coup étoit semblable au premier, si ayant le dé vous faisiez quine & que votre adversaire en fit autant, ce jan valoit quatre par simple, & six par doublet.

Margot la fenduë étoit, quand de votre dez vous tombiez sur une fléche nuë, entre deux dames découvertes, l'on perdoit deux par simple, & quatre par doublet.

La pile de malheur est, quand ayant rompu votre plain, le malheur vous poursuit tellement, que vous ne pouvez passer aucune dame pour faire votre jan de retour, au contraire, vous êtes forcé de trousser votre jeu sur votre coin, où vous chargez tellement le baudet, qu'il arrive à la fin que toutes vos dames sont absolument sur votre coin, quand elles y sont toutes empilées, on nomme cela la pile de malheur, elle arrive rarement, mais lorsqu'elle arrivoit, l'on marquoit quatre points par simple, & six par doublet.

Aujourd'hui la pile de malheur ne produit quoique ce soit à celui qui la fait.

Le Trictrac a Écrire.

Ce qu'on apelle *Trictrac à écrire*, ne change rien à la maniére de le jouer, non plus que le piquet à écrire au jeu de piquet.

Pour jouer le trictrac à écrire, il faut avoir un craïon & deux cartes, où au haut de chacune, l'on écrit le nom d'un Joueur, & chacun marque sur sa carte les points qu'il gagne, au lieu de les marquer avec les piéces d'or ou d'argent ou des jettons.

Il faut seulement observer qu'au trictrac à écrire, on ne sçauroit gagner ni perdre de points, que l'un des Joueurs n'ait six cases.

Du reste, l'on marque jusqu'à ce que la partie soit gagnée; l'ancienne maniére de marquer est même plus réjouissante, & moins embarrassante, puisque pour écrire ce qu'on gagne & ce qu'on perd, il faut un tems qui seroit mieux employé à donner attention à son jeu, auquel on ne sçauroit en trop avoir.

DICTIONNAIRE DES TERMES

DU TRICTRAC.

A

ABattre du bois; c'est au trictrac, abattre beaucoup de dames de dessus le premier tas, pour faire plus facilement des cases dans la suite.

Accoupler ses dames; c'est les mettre deux à deux sur une fléche.

Adouber; c'est toucher une dame pour ne la pas jouer; mais seulement pour arranger son jeu, & pour ne pas cependant être obligé de la jouer, on doit dire avant que d'y porter la main, *j'adoube*.

Ambezas, se dit quand on améne deux as.

Avancer, en terme de Trictrac, signifie *prendre son coin* le premier, qui est un trés-grand avantage.

B

BAndes de Trictrac, ce sont les bords percez de trous, vis-à-vis chaque fléche.

Bander les dames; c'est les charger; c'est-à-dire, en trop mettre sur une fléche.

Battre une dame; c'est la fraper, ou tomber dessus, on dit: *battre le coin*.

Bezet, au Trictrac, signifie deux as en *dez*.

Bidet; on dit charger le *Bidet*, ce qui signifie

mettre grand nombre de dames sur une fléche ; ce terme étoit autrefois usité ; mais aujourd'hui on ne s'en sert plus.

Bois, au Trictrac, signifie les dames avec lesquelles on joue.

Bredoüille, se dit quand on prend douze points ; & alors on marque deux parties au lieu d'une. On apelle aussi *Bredoüille*, le jetton qui sert à marquer la *Bredoüille*.

C

CArmes, signifie deux 4, que les deux dez amênent à la fois : on les apelle aussi *quadernes*, ou *carmes*.

Cases, se dit au Trictrac de deux dames qui sont posées sur une même ligne ou fléche marquée sur le tablier où l'on joue, & qui empêche les dames du parti contraire de passer outre. Le septiéme point s'apelle la *case du diable*, parce que c'est la plus difficile à faire. Une *demi-case* est quand il n'y a qu'une dame abattuë : on dit aussi *faire des cases* : *hautes cases*, sont celles qui sont les plus éloignées de votre adversaire, & *basses cases*, celles qui en sont le plus loin.

Caser, est lorsqu'on peut accoupler deux dames ensemble, & c'est la même chose que faire des *cases*.

Coin, qui dit simplement *le coin*, entend le *coin de repos*, apellé ainsi, parce qu'en effet on a l'esprit tranquile au Trictrac, quand on s'est emparé de ce *coin* ; c'est toujours la onziéme *case*, non comprise celle du tas des dames. On dit encore, *coin bourgeois*, qui est la case de *quine* & de *sanne*.

Cornet : c'est un petit vaisseau, qui est ordinairement de corne, & dont on se sert pour jouer au Trictrac.

Couvrir, on dit, *couvrir une dame* ; c'est-à-dire, en mettre deux l'une contre l'autre, ce qui s'apelle autrement *caser*.

D

DAmes ; c'est au Trictrac des morceaux d'yvoire, d'os ou de bois, plats & arrondis : on les apelle encore *tables*, il y a les blanches & les noires.

Dames accouplées ; ce sont deux dames placées l'une contre l'autre sur une fléche.

Dames couvertes ; c'est la même chose que dames accouplées.

Dame découverte ; c'est une dame seule placée sur une lame.

Dez : petit os quarré, marqué de tous côtés de points, & dont on se sert pour jouer au Trictrac ; il n'en faut que deux.

Débredouiller ; c'est lorsque celui qui marque 2 jettons, est obligé d'en ôter un.

Doublet, c'est un jeu de *dez*, qui améne deux points semblables, comme deux as, deux 4 deux 3, & le reste.

Double-doublet : c'est un jet de *dez* doublé.

E

EMpiler : on dit *empiler les dames*, c'est les mettre en tas sur la premiére fléche du Trictrac, qui doit être tourné de maniére que la pile des dames soit du côté de derriére.

Enfilade, est un obstacle qu'on trouve à faire passer les dames d'un côté du tablier à l'autre, qui fait perdre ordinairement la partie : on dit, *courir à l'enfilade*.

Enfiler ; on dit au jeu de Trictrac, qu'une personne est *enfilée*, pour dire qu'on lui a bouché les passages par où elle pouvoit couler ses dames d'un côté du tablier à l'autre ; si bien qu'on dit *enfiler son homme*, par la même explication de ce terme.

Ecole ; on dit envoyer à l'*école* ; faire une *école*, marquer une *école* ; & cette *école*, est lorsqu'on oublie à marquer les points qu'on gagne.

Etendre ; on dit étendre ses dames.

F

FIche au Trictrac ; c'est une maniére de cloud d'yvoire ou d'os, dont on se sert pour mettre dans les trous, pour marquer combien on a de parties.

Fléche. Voyez *lame.*

G

GAgner ; on dit au Trictrac, *gagner sans bouger ; gagner le trou*, ou la *partie ; gagner partie bredoüille ; gagner le tour*, c'est la partie entiére du Trictrac.

J

JAn, se dit au Trictrac, quand il y a douze dames abattuës deux à deux, qui font le plein d'un des côtés du Trictrac. Il y a plusieurs sortes de *Jans*.

Jan qui ne peut ; c'est quand on trouve l'endroit bouché par où on vouloit faire passer une dame. Les autres *Jans* sont suffisamment expliqués au Chapitre IV. on peut y voir. Il y en a qui font dériver ce mot de *Janus*, auquel les Romains donnoient plusieurs faces, & qu'on l'a mis en usage dans le Trictrac, pour marquer la diversité des faces de ce jeu.

Jetton, petite piéce ronde faite d'yvoire, & dont on se sert au Trictrac pour marquer le jeu. Il y a un jetton percé pour marquer la grande *bredoüille* quand on la joue.

Impuissance. Voyez *jan qui ne peut.*

Infante ; c'est la même chose qu'impuissance.

Jouer ; on dit au Trictrac, *jouer tout d'une* ; c'est-à-dire, jouer une dame seule, & la mettre sur la seconde lame.

L

LAmes, certaines marques, longues, terminées en pointes, & tracées au fond du Trictrac : il y en a vingt-quatre ; elles sont blanches & vertes, ou d'autre couleur ; c'est sur ces lames qu'on fait les cases. On les apelle autrement *fléches* ou *languettes*.

Languette. Voïez *lame.*

Lever les dames ; c'eſt lorſqu'une partie eſt finie, & qu'on peut en recommencer une autre.

M

MArgot la fendue ; c'eſt quand l'adverſe partie fait un coup qui tombe ſur une fléche vuide entre deux dames découvertes. Ce terme n'eſt plus en uſage.

Mezeas ; on dit, *jan de Mezeas*. Voïez l'explication au Chapitre IV. Il y a auſſi le *contre-jan de mezeas* : il eſt auſſi expliqué au même Chapitre.

Moïen. Il y a au trictrac les *moïens* pour battre ; *moïens* pour remplir ; *moïens* de compter ; & *moïens ſimples* ; ce ſont des voïes qui ſervent à parvenir au gain qu'on eſpére, ſi elles ne ſont point traverſées par d'autres.

O

OBſtacles ; on apelle obſtacles, lorſque voulant paſſer on trouve les paſſages bouchés.

P

PArtie : on dit *partie bredouille*, qui veut dire gagner douze points ſans interruption : *partie ſimple*, c'eſt douze points gagnés à pluſieurs repriſes.

Paſſage ouvert : c'eſt au Trictrac une ſeule dame ſur une caſe. Ce qu'on apelle *dame découverte* & *paſſage fermé*, c'eſt lorſqu'il y en a deux.

Pile de bois ou *de dames* : ce ſont des dames entaſſées ſur la onziéme caſe du Trictrac.

Q

QUadernes. Voïez *carmes.*

Quines : termes du jeu du Trictrac ; ce ſont deux cinq qui viennent en un même coup de *dez.*

R

REmplir : on dit au Trictrac, *remplir ſon grand-jan* ; c'eſt-à-dire, tâcher d'avoir douze dames couvertes dans la ſeconde table du Trictrac.

Rompre : on dit, *rompre le dez* ; c'eſt porter vi-

tement la main ſur les dés, après que ſon adverſaire les a jettés.

S

Sannes : terme de Trictrac, qui ſignifie deux ſix en *dez*.

Sonnez. Voïez *Sannes*.

Sortir : on dit au Trictrac, *ſortir ſon coin*.

T

Table : ſe dit au Trictrac, des deux côtés du tablier, où l'on joue avec des dames ou petits morceaux de bois arrondis, dont on fait des caſes. On dit, *table du petit jan* ; & c'eſt la premiére table où les dames ſont empilées : on apelle auſſi *table du grand-jan*, celle qui eſt de l'autre côté, parce que c'eſt-là qu'on y fait ce *jan*.

Table. Ce mot ſe prend auſſi pour les dames mêmes.

Tablier. Voïez *table*.

Tas de bois. Voïez *pile*.

Ternes : terme de Trictrac, c'eſt un *doublet* qui arrive, quand le *dez* améne deux trois.

Tour, au Trictrac ſignifie la *partie*.

Trictrac, jeu qui ſe joue avec deux *dés*, ſuivant le jet deſquels chaque Joueur aïant quinze dames, les diſpoſe artiſtement ſur des pointes marquées dans le tablier, & ſelon les rencontres, gagne ou perd pluſieurs points, dont douze ſont gagner une partie, & les douze parties, le tour, ou le jeu.

Trictrac : ſe dit auſſi du tablier ſur lequel on joue le jeu, qui eſt de bois ou d'ébéne, qui a d'aſſez grands rebords pour arrêter les *dés* qu'on jette, & retenir les dames qu'on arrange.

Trou de Trictrac : il en faut douze de chaque côté, percés chacun vis-à-vis les fléches.

Trou au Trictrac : ſignifie les parties, & il faut gagner douze *trous* pour une partie.

TABLE DES CHAPITRES

DU JEU DU TRICTRAC.

Fin de la table des Chapitres.

REGLES DU JEU
DU REVERTIER.

CHAPITRE PREMIER.

De l'excellence & beauté de ce Jeu, & de l'origine de son Nom,

TOus ceux qui sçavent bien ce jeu, conviennent qu'il est le plus beau de tous les jeux de table, & disent qu'il est plus difficile à bien jouer au Revertier qu'au Trictrac, quoique le Trictrac paroisse d'une plus grande étendue. En effet, l'on découvre tous les jours l'excellence du Revertier, puisque nous voïons que les personnes qui sçavent & possédent à fond le jeu du Trictrac, l'abandonnent, pour ainsi dire, ou du moins le négligent beaucoup, dès le moment qu'elles ont goûté le Revertier, l'on trouve dans ce jeu des agrémens qui ne se rencontrent point au Trictrac; car quand on a pû une fois avancer son jeu, & avoir l'avan-

tage sur son homme, l'on est assuré de gagner la partie, à moins qu'il n'arrivât des coups tout-à-fait extraordinaires, au lieu qu'au Trictrac l'on est toujours dans l'incertitude, jusqu'à ce que l'on ait gagné le dernier trou; en un mot, l'usage & la pratique du Revertier en fait beaucoup mieux connoître les beautés, que tout ce qu'on en pourroit dire.

Quant à l'origine ou étimologie du nom de ce jeu, elle se tire naturellement de la maniére dont on le joue, & du mot latin *Revertere*, qui signifie revenir ou retourner; parce qu'en jouant, on a fait faire à ses dames tout le tour du Trictarc, & on les fait revenir dans la même table d'où elles sont parties comme il sera expliqué ci-après.

Il y a des gens qui ont voulu dire que ce jeu s'apelloit au Revertier, parce que quand une dame est battuë, il faut qu'elle revienne chercher à rentrer dans la table d'où l'on part: mais cela n'a nulle aparence, & si l'on apelloit par cette raison ce jeu, *Revertier*, il faudroit apeller pareillement le jeu du toute table, Revertier, puisque quand une dame y est battuë, il faut qu'elle retourne chercher une rentrée. Ainsi j'estime qu'il faut s'en tenir à l'étimologie ci-devant expliquée, comme la plus vrai-semblable.

CHAPITRE II.

Comment il faut disposer le Jeu pour jouer.

LE jeu du Revertier se joue dans un Trictrac, dans lequel chacun empile ses dames, de maniére que celles avec lesquelles vous devez jouer, soient dans le coin, à la gauche de votre homme, de son côté, & celles avec lesquelles votre homme doit jouer, dans le coin de votre côté, & à votre gauche.

CHAPITRE III.

De ce qui est necessaire pour jouer, & commencer à jouer, & combien on peut jouer ensemble.

IL faut pour jouer à ce jeu, que le Trictrac soit garni de quinze dames de chaque couleur, de deux cornets & de dés.

On ne joue qu'avec deux dés, & chacun se sert; c'est-à-dire, met les dés dans son cornet.

Pour commencer à jouer, l'on doit par honnêteté, donner le choix des dames noires ou blanches, à la personne que l'on considere.

Les dames blanches sont estimées plus honorables, néanmoins ceux qui ont la vuë foible, préferent les noires, parce qu'ils voyent mieux le jeu de leur homme pour le battre, ou ne le pas battre, quand il a les blanches.

Celui qui joue contre une dame, lui doit donner les dames noires, parce que le noir de l'ébenne fait paroître davantage la blancheur de ses mains, & ce seroit manquer à la civilité que de lui donner les blanches.

Il faut pareillement donner le choix des cornets.

Pour ce qui est des dés, l'on presente un dé à celui contre qui l'on joue, pour voir qui jouera le premier, l'on jette ensuite chacun son dé, & celui qui a fait le plus gros point, joue & commence la partie.

On ne peut jouer que deux ensemble: cependant si l'on est plus foible que celui contre qui l'on joue, l'on peut prendre un conseil de son consentement.



CHAPITRE IV.

Comment il faut nommer & apeller les Dés.

IL faut toujours nommer le plus gros nombre le premier : par exemple, six & quatre, quatre & as, trois & deux, &c.

Les doublets ont leurs noms particuliers, comme par exemple, les deux as s'apellent embesas, beset, ou tous les as, les deux deux, double deux, les deux trois, ternes ou tourne, les deux quatre, carmes, carnes ou quaderne, les deux cinq, quines, & les deux six, sanne, ou sonnés.

CHAPITRE V.

Comment il faut jouer ou jetter les Dés, & quand le coup est bon ou non.

IL faut pousser les dés fort ; ensorte qu'ils touchent la bande de votre homme.

Le dé est bon partout dans le Trictrac, excepté quand les deux dés sont l'un sur l'autre, ou sur la bande ou bord du Trictrac, ou même s'ils sont dressés l'un contre l'autre ; en sorte que tous deux ne soient pas sur leurs cubes.

Sur le tas ou pile des dames, sur une ou deux dames, ou sur l'argent, le dé est bon, pourvu qu'il soit sur son cube, de maniére qu'il puisse porter l'autre dé ; c'est-à-dire, qu'un autre dé demeure dessus sans tomber.

Le dé qui est en l'air, c'est-à-dire, qui pose un peu sur une dame, & est soutenu par la bande du Trictrac, contre laquelle il apuye, ou contre la pile de bois, ne vaut rien, & pour voir s'il est

CHAPITRE III.

De ce qui est nécessaire pour jouer, & commencer à jouer, & combien on peut jouer ensemble.

IL faut pour jouer à ce jeu, que le Trictrac soit garni de quinze dames de chaque couleur, de deux cornets & de dés.

On ne joue qu'avec deux dés, & chacun se sert; c'est-à-dire, met les dés dans son cornet.

Pour commencer à jouer, l'on doit par honnêteté, donner le choix des dames noires ou blanches, à la personne que l'on considére.

Les dames blanches sont estimées plus honorables, néanmoins ceux qui ont la vuë foible, préférent les noires, parce qu'ils voyent mieux le jeu de leur homme pour le battre, ou ne le pas battre, quand il a les blanches.

Celui qui joue contre une dame, lui doit donner les dames noires, parce que le noir de l'ébenne fait paroître davantage la blancheur de ses mains, & ce seroit manquer à la civilité que de lui donner les blanches.

Il faut pareillenent donner le choix des cornets.

Pour ce qui est des dés, l'on presente un dé à celui contre qui l'on joue, pour voir qui jouera le premier, l'on jette ensuite chacun son dé, & celui qui a fait le plus gros point, joue & commence la partie.

On ne peut jouer que deux ensemble: cependant si l'on est plus foible que celui contre qui l'on joue, l'on peut prendre un conseil de son consentement.

CHAPITRE IV.

Comment il faut nommer & apeller les Dés.

IL faut toujours nommer le plus gros nombre le premier : par exemple, six & quatre, quatre & as, trois & deux, &c.

Les doublets ont leurs noms particuliers, comme par exemple, les deux as s'apellent embesas, beset, ou tous les as, les deux deux, double deux, les deux trois, ternes ou tourne, les deux quatre, carmes, carnes ou quaderne, les deux cinq, quines, & les deux six, sanne, ou sonnés.

CHAPITRE V.

Comment il faut jouer ou jetter les Dés, & quand le coup est bon ou non.

IL faut pousser les dés fort ; ensorte qu'ils touchent la bande de votre homme.

Le dé est bon partout dans le Trictrac, excepté quand les deux dés sont l'un sur l'autre, ou sur la bande ou bord du Trictrac, ou même s'ils sont dressés l'un contre l'autre ; en sorte que tous deux ne soient pas sur leurs cubes.

Sur le tas ou pile des dames, sur une ou deux dames, ou sur l'argent, le dé est bon, pourvu qu'il soit sur son cube, de maniére qu'il puisse porter l'autre dé ; c'est-à-dire, qu'un autre dé demeure dessus sans tomber.

Le dé qui est en l'air, c'est-à-dire, qui pose un peu sur une dame, & est soutenu par la bande du Trictrac, contre laquelle il apuye, ou contre la pile de bois, ne vaut rien, & pour voir s'il est

en l'air, ou non, il faut tirer doucement la table ou dame sur laquelle il est; & s'il tombe, c'est signe qu'il étoit en l'air, & qu'il n'est pas bon.

L'on peut changer de dés, tant que l'on veut; & même rompre le dez de son homme quand on apréhende quelque coup.

Souvent aussi l'on convient de ne point rompre; & l'on établit une peine contre celui qui rompra.

Si l'on convient simplement de ne point rompre sans établir de peine, & que l'on rompe par inadvertance ou à dessein, il est permis à celui à qui on a rompu, de jouer tel nombre qu'il voudra.

CHAPITRE VI.

Comment il faut jouer ses Dames, quand on commence la Partie.

LOrsque l'on commence la partie, l'on ne peut faire aucune case, c'est-à-dire, mettre deux ou plusieurs dames accouplées l'une sur l'autre dans les deux tables du trictrac, qui sont du côté du tas des dames de celui qui joue; & pour vous faire entendre cela facilement, imaginez-vous que vous jouez contre moi, & que le tas de vos dames est dans le coin, qui est à ma gauche, sur la premiére lame ou fleche de la bande qui me touche, les miennes sont pareillement de votre côté & dans le coin qui est à votre gauche, nous avons tiré le dez, c'est à vous à jouer le premier, & vous amenez terne. Vous ne pouvez pas faire une case; mais il faut que vous jouïez ce terne, de maniére que vous ne mettiez qu'une dame sur chaque fleche ou lame.

Avant d'aller plus loin, il faut vous avertir de deux choses. La premiére qu'il faut que vous

laissiez aller vos dames qui sont empilées de mon côté & à ma gauche jusqu'au coin qui est à ma droite, de-là vous les passez sur les lames qui sont de votre côté à votre gauche, & les faites aller jusqu'à votre droite, & celui contre qui vous jouez doit faire la même chose.

La seconde chose qu'il faut que vous sçachiez, est que les doublets se jouent doublement, c'est-à-dire que l'on joue deux fois le nombre que l'on a fait, soit avec une seule dame, soit avec plusieurs. Par exemple, le terne que vous avez amené qui ne composent que six points, vous oblige d'en jouer douze, parce que c'est un doublet; & comme c'est le premier coup & par conséquent que vous ne pouvez le jouer que de votre tas, il faut que vous jouïez d'abord, trois trois, avec une seule dame que vous mettrez sur la néuviéme case, & que vous jouïez le quatriéme trois sur la troisiéme case.

Il arrive souvent que l'on ne peut pas jouer tous les nombres que l'on a amenés; par exemple, quand du premier coup on fait sonné, on n'en peut jouer qu'un, parce que l'on ne peut mettre sur les lames du côté de son tas de bois, qu'une seule dame, & qu'on ne peut jouer tout d'une dame, parce que le passage se trouve fermé par le tas de bois de celui contre qui l'on joue, quelquefois aussi l'on est obligé de passer ses dames de son côté, quand après avoir joué un ou deux coups, on fait un gros doublet qe l'on ne peut jouer du côté ou est son bois & pile des dames, c'est ce qu'il faut éviter s'il est possible, & pour cela se donner autant que l'on pourra tous les grands doublets, comme terne, carme, quine, ou sonné, afin de pouvoir les jouer s'ils viennent, sans gâter son jeu.

CHAPITRE VII.

De la Tête.

QUoique je vous aye dit que vous ne pouvez mettre qu'une seule dame sur les lames ou fléches du côté de votre tas, il y a néanmoins une fléche sur laquelle vous en pouvez mettre tant que vous voulez. Cette fléche est la onziéme case, c'est-à-dire la derniére en comptant depuis votre tas, ou pour mieux vous le faire entendre, c'est la lame du coin qui est à la droite de votre homme; c'est cette fléche ou lame que l'on nomme la tête. Il faut avoir soin de la bien garnir, parce que l'on case ensuite bien plus facilement, il n'y a aucun risque d'y mettre jusqu'à sept ou huit dames; j'ai vû de bons Joueurs qui y en mettoient jusqu'à dix & onze.

CHAPITRE VIII.

Des Cases, & de la maniére de battre.

QUand vous avez mené de la gauche de votre homme, à sa droite, une partie assez considérable de vos dames, & que votre tête est bien garnie, alors il faut commencer à caser du côté de la pile de bois de votre homme, & contre icelle, le plus près que vous pourrez, joignant vos cases tant qu'il vous sera possible, & faisant des sur-cases quand vous ne pourrez pas caser, ou passant toujours des dames de votre tas à votre tête.

On apelle faire des sur-cases, quand on met une ou deux dames sur une lame, où il y en a déja deux accouplées.

Ces sur-cases sont d'une grande utilité, & on les nomme batadour, parce qu'elles servent à battre les dames découvertes, sans qu'on soit obligé de se découvrir soi-même.

Quand vous avez fait quelques cases auprès de la pile de votre homme, si vous trouvez l'occasion de lui battre une ou deux dames, il ne faut pas la laisser échaper.

L'on apelle battre une dame, lorsqu'on met une de ses dames sur la même fléche où étoit placée celle de son homme.

L'on peut même battre en passant une ou deux dames avec une seule. Par exemple, vous faites cinq & quatre, vous jouez d'abord le cinq & vous battez une dame, & de la même dame dont vous avez joué le cinq, vous en jouez le quatre, & vous couvrez une de vos dames, ou bien vous battez une autre dame.

Toutes les dames qui sont battues sont hors du jeu: on les donne à celui à qui elles apartiennent, ou bien il les prend lui-même, & il ne peut plus jouer qu'il ne les ait toutes rentrées.

CHAPITRE IX.

De la manière de Rentrer.

CHacun doit rentrer les dames qu'on lui a battues du côté & dans la table où est la pile & tas de bois; mais pour rentrer, il faut trouver des passages ouverts.

On ne peut point rentrer sur soi; mais on peut rentrer sur son homme en le battant, quand il se trouve quelqu'une de ses dames découvertes.

Quand on rentre, on compte toutes les fléches, même celle où est le tas de bois, laquelle est la premiére, & par conséquent la rentrée de l'as; ainsi

si celui qui fait des as, ayant encore des dames sur son tas, ne peut point rentrer.

Comme le plus haut point d'un dez est six, & que l'on ne rentre que par le nombre que chaque dez améne, il est visible que l'on ne peut rentrer que dans la premiére table, c'est-à-dire dans celle où est le tas de bois.

Etant donc constant que vous ne pouvez rentrer que dans cette table, & que vous ne pouvez jouer quoi que ce soit, tant que vous aurez des dames à rentrer. Vous voyez bien que si vous aviez deux ou plusieurs dames à la main, & que votre homme eût fait plusieurs cases dans cette premiére table; ensorte qu'il ne restât qu'une fleche vuide, il vous seroit inutile de rentrer une dame, parce que votre homme jouant ensuite, ne manqueroit pas de battre cette dame, ainsi ce ne seroit que du tems perdu; c'est pour cela que quand un homme a plus de dames à la main qu'il n'a de rentrées ou passages ouverts, l'on dit qu'il est hors de jeu, & il laisse jouer son homme jusqu'à ce qu'il ouvre des passages.

Il faut néanmoins vous avertir de bien prendre garde de ne découvrir aucune dame dans la table de la rentrée de votre homme, après avoir mis des dames de votre tas sur toutes les cases ou lames de la table de votre rentrée: car quoi qu'il soit dit ci-devant que celui qui a plus de dames à la main qu'il n'a de rentrées, est hors de jeu: cependant il lui est permis de rentrer toujours une des dames qu'il a à la main. Tellement que si votre homme étoit assez heureux de vous battre une dame, dans le tems que vous vous êtes bouché toutes les rentrées, vous auriez perdu la partie, & cela quoiqu'il restât encore plusieurs dames à la main de votre homme, la raison pour laquelle vous perdriez, est que votre homme ayant joué, c'est à vous à jouer; & cependant vous ne

pourriez absolument plus jouer, ayant une dame à la main que vous ne pourriez point rentrer, n'ayant aucun passage.

CHAPITRE X.

De la conduite qu'il faut tenir en ce Jeu.

QUand vous avez mis votre homme hors de jeu, il faut vous apliquer à faire des cases jointes & serrées, depuis le tas de bois de votre homme, & sur-tout vous donner bien de garde d'epouser d'abord des cases éloignées dans la seconde table, proche la tête de votre homme.

Lorsque vous aurez six cases ou tabliers, ou même sept tout de suite & bien joints, alors il faut pousser vos cases dans la table de la tête de votre homme, & toujours bien joindre vos cases, & laisser de vos dames découvertes dans la table de la rentrée de votre homme, afin qu'il soit obligé de rentrer & de vous battre.

Quand votre homme est rentré & qu'il vous a battu, il est obligé de jouer tous les nombres qu'il améne, tellement qu'insensiblement, il passe son Jeu dans la table de votre tête, pendant que vous menez les dames qu'il vous a battuës.

Si votre homme après être rentré, n'avoit pas encore assez vuidé, c'est-à-dire passé son jeu dans la table de votre tête : il faudroit vous faire battre encore, car pendant que vous rentrez & ramenez les dames qu'il vous a battuës, il est obligé de jouer & de toujours passer son jeu, parce que tant que vous avez six cases jointes, il ne peut pas jouer les dames qui sont sur son tas, ou dans les cases de sa rentrée ; ainsi il est obligé de jouer tout ce qui est sur sa tête & dans les autres tables, & de passer dans la table de votre tête.

Un peu de pratique de ce jeu ; vous aprendra cela, mieux que tout ce que je vous en pourrois dire.

CHAPITRE XI.

De la Double.

SI après que votre homme vous a battu, & qu'il est rentré, il lui est venu des coups si contraires, qu'il n'a pû faire de case, & qu'il ait été obligé de mettre plusieurs dames découvertes : si vous pouvez en rentrant les dames qu'il vous a battues, ou après être rentré, lui battre plusieurs dames, ensorte qu'il ait plus de dames à rentrer qu'il n'a de rentrées ou passages ; il perd la partie double, quand on a dit en commençant qu'on jouoit la double, & si on n'est pas convenu de jouer la double, il perd simplemont la partie.

Et pour vous faire mieux entendre ce que c'est que la double, il faut vous ressouvenir de ce qui a été dit ci-devant, que l'on rentre les dames battues dans la table du tas, dans laquelle comme dans les autres tables, il n'y a que six fléches, dont la premiére est occupée par le tas ou pile des dames.

Suposons maintenant que vous avez des dames sur votre tas, qu'outre cela vous avez quatre dames sur quatre autre fléches de cette même table du tas, vous entendez bien que ce seroit déja cinq fléches occupées, & que n'y ayant que six fléches, & ne pouvant pas rentrer sur vous, il ne vous resteroit qu'une rentrée, & si en cet état votre homme vous battoit deux dames dans une autre table, vous seriez infailliblement double, parce que vous ne pourriez jamais rentrer ces deux dames, n'ayant qu'un seul passage.

Quand on joue la double, celui qui eſt double, perd le double de ce qu'on a joué.

CHAPITRE XII.

De la maniére de lever & finir le Jeu.

LOrſque ni l'un ni l'autre des Joueurs n'ont été doubles, il faut jouer & faire ſes caſes toujours jointes, & s'aprocher petit à petit de la tête de ſon homme.

Quand toutes les dames ſont paſſées dans la table de la tête de ſon homme, alors à chaque coup de dé, l'on peut lever toutes celles que le nombre du dé porte ſur la bande du Trictrac, de même qu'il ſe pratique au jeu de Trictrac, quand on rompt le jan de retour.

Si cependant votre homme avoit encore quelques dames derriére vous, il vaudroit mieux découvrir une de vos dames la plus près de lui, pour vous faire battre; afin de lui faire entiérement paſſer ſon jeu : car ſi vous leviez d'abord tout ce que vous pourriez jouer, ou que vous trouſſaſſiez votre jeu ſur la fléche de la tête de votre homme, il pourroit arriver par la ſuite, que vous feriez obligé de faire table; c'eſt-à-dire, de laiſſer une dame découverte qu'il vous battroit d'abord, enſuite vous feriez peut-être obligé d'en découvrir une autre qu'il vous battroit encore, de maniére que faiſant après cela des grands coups, il pourroit avoir levé avant vous.

L'on doit néanmoins ſe régler ſuivant la diſpoſition du jeu de ſon homme, car ſi ſon jeu étoit entiérement paſſé au fond de la table de votre tête, qu'il fût empilé ſur deux ou trois caſes, ou même ſur quatre, & qu'il n'eût qu'une ou deux dames, & même trois ou quatre derriére vous,

& rien sur la tête, alors il n'y auroit rien à craindre pour vous : il ne seroit pas nécessaire de vous faire battre, & vous pourriez en toute sûreté lever ou trousser tout votre jeu.

Celui qui a plutôt levé toutes ses dames, gagne la partie.

En levant, on joue les doublets doublement, comme dans le cours du jeu.

Celui qui a gagné la partie, a le dé pour la revanche.

CHAPITRE XIII.

Des avantages qui peuvent être donnés.

CEux qui possédent ce jeu à fond, donnent des avantages à ceux qui y sont novices.

Ces avantages sont différens, selon la force de celui qui les reçoit.

L'on donne le dé qui est le moindre de tous les avantages, & qui cependant ne laisse pas d'être de conséquence en ce jeu.

L'on peut donner encore le dé & six, & as abatus, ou bien quatre & trois, ou deux dames sur la tête, & même davantage à proportion de la force ou foiblesse de celui qui est avantagé, n'étant pas possible de régler précisément l'avantage que chacun doit donner ou recevoir : car cela dépend absolument de la volonté de ceux qui jouent, qui seuls peuvent connoître leur force & conduite ; & sçavoir les défauts & la foiblesse de ceux contre qui ils veulent jouer, & là-dessus établir un avantage qui puisse balancer la fortune, & flâter l'espérance des spectateurs, & de celui qui reçoit l'avantage.

CHAPITRE XIV.

Des Régles générales.

QUand on veut caser, & qu'on veut seulement voir la couleur de la fléche, il faut dire j'adoube, autrement on peut vous faire jouer le bois que vous avez touché, étant une regle générale, que bois touché doit être joué.

REGLES DU JEU *DU TOUTE-TABLE.*

CHAPITRE PREMIER.

De l'excélence & beauté de ce jeu, & pourquoi il est nommé Toute-Table.

CE jeu entre les jeux de table, tient une des premiéres places ; il n'a pas tant de beauté que le Revertier, cependant plusieurs le préférent au Trictrac, parce qu'il est moins embarrassant, & qu'il ne faut pas continuellement avoir l'esprit bandé à marquer des points ou des trous.

La beauté de ce jeu consiste, non-seulement à bien jouer ses dames ; mais encore à battre son homme à propos, & sçavoir bien ménager une partie double.

Ce jeu se joue dans un Trictrac, on le nomme le jeu du toute-table, parce que pour le jouer, chaque Joueur dispose ses dames en quatre parties ou quatre tas qu'il place diversement dans les

quatre tables du Trictrac ; c'est-à-dire que chacun a d'abord des dames dans toutes les tables du Trictrac, comme il sera expliqué par le chapitre suivant.

CHAPITRE II.

De la manière de disposer le jeu, & de placer ses dames pour jouer, & combien on peut jouer ensemble.

On ne joue que deux ensemble à ce jeu, de même qu'au Trictrac & Revertier, & on peut prendre un conseil.

Pour vous faire entendre comme il faut disposer le jeu & placer vos dames, imaginez-vous que vous êtes assis devant une table proche d'une fenêtre, laquelle est à votre gauche, que sur cette table il y a un Trictrac ouvert; & que de l'autre côté de la table, il y a une personne contre qui vous devez jouer, qui a la fenêtre à sa droite. Il faut presentement placer vos dames dans ce Trictrac; sçavoir, deux sur la fléche qui est dans le coin à la droite de votre homme & de son côté; cinq sur la fléche qui est dans l'autre coin à la gauche de votre homme; trois sur la cinquiéme fléche de la table qui est de votre côté & à votre droite, & les cinq derniéres sur la premiére fléche qui joint la bande de séparation dans la seconde table de votre côté & à votre gauche.

Votre homme doit faire la même chose. Il doit mettre deux dames sur la premiére lame du coin qui est de votre côté à votre gauche, cinq sur la derniére lame du coin qui est de votre côté à votre droite, trois sur la cinquiéme lame de son côté à sa gauche, & les cinq derniéres sur la premiére lame qui joint la bande de séparation dans la seconde table de son côté à sa droite.

CHAP. III.

CHAPITRE III.

De ce qui est nécessaire pour jouer & commencer à jouer, & comment il faut apeller & nommer les dés.

POur jouer à ce jeu, il faut de même qu'au Revertier, que le trictrac soit garni de quinze dames de chaque couleur, de deux cornets & de dés.

Outre cela, il faut deux fichets pour marquer les parties, lorsque l'on joue en plusieurs parties.

On se sert soi-même ; c'est-à-dire, que chacun met les dés dans son cornet, & on ne joue qu'avec deux dés.

Pour commencer à jouer, on doit de même qu'au Revertier, donner le choix des dames & des cornets.

A l'égard du dé, on tire à qui l'aura, & l'on nomme & apelle les nombres de même qu'au Revertier.

CHAPITRE IV.

De la manière de jouer ou jetter les dés, & quand le coup est bon ou non.

LE contenu en ce chapitre étant encore la même chose qu'au Revertier, on y renvoye le lecteur, où il trouvera le tout amplement expliqué.



CHAPITRE V.

De la maniére de jouer les dames, quand on commence la Partie.

LEs doublets se jouent au jeu doublement, de même qu'au Revertier ; c'est-à-dire, que si vous faites quine, il faut jouer vingt points avec une ou plusieurs dames, si vous faites sanne, il en faut jouer vingt-quatre, & ainsi des autres doublets : ce qui s'entend toutefois, pourvû que vous puissiez jouer, & que le passage ne soit pas fermé par des cases de votre homme.

Au commencement de la Partie, vous pouvez jouer ou les deux dames qui sont dans le coin à la droite de votre homme, ou celles qui sont dans le coin qui est à sa gauche, ou bien celles qui sont dans les tables de votre côté, & faire des cases indifféremment dans toutes les tables ; & afin que vous ne fassiez pas marcher vos dames d'un côté pour l'autre, il est bon de vous dire ; qu'il faut que vos deux dames qui sont dans le coin à la droite de votre homme, viennent jusqu'au coin qui est à sa gauche ; de-là vous les passez de votre côté à votre droite, & vous les faites ensuite aller avec tout le reste de vos dames, dans la table qui est à votre gauche, parce que c'est dans cette table-là où il faut que vous passiez votre jeu, & qu'il faut que vous y passiez toutes vos dames, avant d'en pouvoir lever aucunes, comme vous verrez ci-après.



CHAPITRE VI.

De la manière de battre les dames.

ON bat les dames à ce jeu, de la même maniére qu'au Revertier, c'est-à-dire, en plaçant sa dame sur la même lame où étoit celle de son homme, ou bien en passant. Par exemple, vous faites quatre & as, vous battez une dame que votre homme a découverte du quatre, & de la même dame dont vous avez joué le quatre, vous en jouez un as qui vous sert à couvrir une de vos dames, ou bien que vous mettez en surcase.

Vous pouvez même d'une seule dame, battre trois & quatres dames, si vous faites un doublet, & qu'en le jouant vous trouviez ces dames-là découvertes sur vos pássages.

Toutes les dames qui ont été battuës, sont comme au Revertier hors de jeu, & celui à qui elles apartiennent, ne peut pas jouer quoique ce soit, qu'il ne les ait toutes rentrées.

CHAPITRE VII.

De la maniére de rentrer.

JE vous ai observé ci-devant qu'il falloit que vos deux dames, qui sont à la droite de votre homme, allassent à sa gauche, de-là qu'elles vinssent à votre droite, & de votre droite dans la table qui est à votre gauche de votre côté, & que les deux dames de votre homme qui sont à votre gauche, devoient faire le même chemin, & qu'il devoit les conduire depuis votre gauche,

jusques dans la table qui est à sa droite de son côté : cela vous doit faire connoître que ces deux dames qui sont absolument tout le tour du Trictrac, sont la tête ou pile de ce jeu ; toutes les dames qui ont été battues, doivent rentrer par la table où l'on place ces deux dames ; c'est-à-dire que vous, vous devez rentrer par la table où sont vos deux dames, laquelle est à la gauche de votre homme.

Il est plus facile de rentrer à ce jeu qu'au Revertier : car non-seulement vous pouvez rentrer sur votre homme en le battant, quand il a quelques dames découvertes ; mais encore vous pouvez rentrer sur vous-même, & mettre sur une même fléche, tant de dames que vous voudrez. Par exemple, si n'ayant point encore joué vos deux dames du coin ou tête de votre jeu, vous faites un bezet, & que vous ayez quatre dames à rentrer ; vous pouvez les mettre toutes sur cette même fléche où sont vos deux dames. Si vous avez quelqu'autre case dans la table de votre rentrée, vous pouvez de même y mettre tant de dames que vous voudrez : on apelle ces cases-là des Ponts, parce qu'elles servent à passer, & sont très-utiles.

CHAPITRE VIII.

De la conduite qu'il faut tenir en ce Jeu.

VOus avez vû qu'il y a en ce jeu quatre tas ou piles de dames, que la premiére qui est la tête du jeu, sont les deux dames qui sont dans le coin à la droite de votre homme, la seconde, les cinq dames qui sont dans le coin à sa gauche. La troisiéme, les trois dames qui sont sur la cinquiéme case de la table qui vous touche à votre gauche ; & la quatriéme, les cinq dames qui sont sur la premiére fléche qui joint la bande de séparation de la seconde table.

Si le premier coup que vous jouez, vous faites six & cinq, il faut jouer une des dames de votre premiére pile ou tête, & la mettre sur la seconde.

Si vous faites un six & as, il faut jouer un six de votre seconde pile, & un as de la troisiéme, & faire une case.

Si vous faites trois & as, il faut joner le trois de votre troisiéme pile, & l'as de la quatriéme, & faire pareillement une case. En un mot il faut tâcher de faire quatre ou cinq cases tout de suite, autour de vos troisiémes & quatriémes piles, afin d'empêcher votre homme de passer les dames de sa tête ou premiére pile.

Quand vous avez quatre ou cinq cases comme il vient d'être dit, si vous pouvez encore caser, il n'en faut pas perdre l'occasion, & toujours joindre vos cases tant que vous pourrez, & si votre homme se découvre lorsque votre jeu est ainsi avancé, il ne faut point hésiter à le battre : si au contraire le jeu de votre homme étoit plus avancé que le vôtre, & qu'il se découvrît, il ne faudroit pas le battre ; car souvent les bons Joueurs tendent des piéges pour faire tomber dedans, & gagner ensuite la partie double, ou du moins avoir la simple sûre.

Il faut donc avant de battre, examiner si votre homme ne pourra pas vous battre à son tour, & en cas qu'il vous batte, vous pourrez rentrer facilement. Un peu de pratique aprend cela en très-peu de tems.

CHAPITRE IX.

De la maniére de lever & finir le Jeu.

Lorsque l'on a passé toutes ses dames dans la table de la quatriéme pile, on léve à chaque coup de dé toutes les dames qui donnent sur la

bande du Trictrac, de même qu'au jan de retour, quand on a joué au jeu du Trictrac.

Pour chaque doublet on léve quatre dames, quand on en a qui donnent justes sur le bord. Si la case que l'on devroit lever se trouve vuide, & qu'il y ait des dames derriére pour jouer le doublet que l'on a fait sans rien lever, il faut le jouer. S'il n'y a rien derriére, on léve celles qui suivent la fléche, d'où le doublet qu'on a amené devoit partir.

Celui qui a le plutôt levé toutes ses dames, gagne la partie simple.

CHAPITRE X.

De la Double.

SOuvent on joue en deux ou trois parties, & même en davantage, parce que ce jeu va assez vite.

Quelquefois aussi on joue à la premiére partie, & on convient que celui qui gagnera la partie double, aura le double de ce qu'on a joué.

L'on gagne la partie double quand on a levé toutes ses dames, avant que son homme ait passé toutes les siennes dans la table de sa quatriéme pile, & qu'il en ait levé une, l'on ne gagneroit que la partie simple.

Quand on joue en plusieurs parties & que l'on gagne double, on marque deux parties, & celui qui a gagné recommence & a le dez.

CHAPITRE XI.

Des avantages que l'on peut donner.

LEs avantages que l'on peut donner à ce jeu, étant presque les mêmes qu'au jeu du Revertier, j'y renvoye le Lecteur, où l'on en a ex-

pliqué quelques-uns, outre lesquels on donne à toute-table, ambesas, abas & le dez, & encore d'autres qui dépendent de la convention des Joueurs.



REGLES DU JEU DU TOURNE-CASE.

CHAPITRE PREMIER.

De la qualité de ce Jeu, & pourquoi on le nomme Tourne-Case.

CE jeu consiste dans le seul hazard du dé, la conduite & le bien joué n'y ont aucune part.

Quelques-uns ont prétendu qu'on le nommoit tourne-case, parce que celui à qui l'on a abattu une dame, retourne rentrer dans les cases ou table du Trictrac; mais cette explication paroît très-forcée, au lieu que l'on trouve l'étimologie naturelle du nom de ce jeu dans la maniére dont on le joue : car on ne le joue qu'avec trois dames chacun, lesquelles on conduit suivant les nombres amenés, jusqu'à ce que l'on en ait fait une case ; c'est-à-dire, jusqu'à ce qu'on ait mis ces trois dames sur la derniére fléche ou lame du coin ; & comme cette case est faite avec trois dames, & que l'on n'a point gagné que les trois dames ne soient accouplées l'une sur l'autre, on a nommé ce jeu le tourne-case, qui ne veut dire autre chose, sinon le jeu de la case à trois dames.

CHAPITRE II.

De ce qui est nécessaire pour jouer & commencer à jouer, & combien on peut jouer ensemble.

POur jouer à ce jeu, il faut un Trictrac garni de trois dames de chaque couleur, de deux cornets & de dés.

On ne joue que deux ensemble, & pour commencer à jouer, on donne le choix des dames & des cornets à celui que l'on considére.

Quant au dez, on tire d'abord à qui l'aura ; chacun se sert, c'est-à-dire, met les dés dans son cornet, & ne joue qu'avec deux dés.

CHAPITRE III.

De la maniére de disposer le Jeu, & placer ses Dames pour jouer.

CE jeu se joue dans un Trictrac, comme vous avez pû entendre parce qui est dit ci-devant.

Il s'agit presentement de placer ce Trictrac, & les dames dont vous devez jouer. Imaginez-vous que vous avez ce Trictrac sur une table, à laquelle vous êtes assis, & avez la fenêtre à votre droite, & celui contre qui vous devez jouer, est assis de l'autre côté & à la fenêtre a sa gauche. Vous ouvrez ce Trictrac, & ôtez les dames qui sont dedans, & les mettez ou sur la bande qui est à votre gauche, ou sur la table sur laquelle est le Trictrac proche la même bande, votre homme fait la même chose, & il ne reste aucune dame dans le Trictrac.

Si dans le Trictrac il y avoit toutes les dames

nier nombre arrive, quelquefois même il n'en a plus qu'une ; mais quand une fois vous avez abatu votre derniére dame, alors vous levez bien plus promptement que votre homme n'a fait ; car vous ne pouvez plus rien faire pour lui, à moins que vous ne fuſſiez extrêmement malheureux, lui au contraire travaille toujours pour vous, car comme il a peu de dames, il ne ſçauroit ſi facilement faire les nombres qui lui manquent, & il arrive aſſez ſouvent que celui qui a commencé à lever, perd encore la partie.

Celui qui le premier a levé toutes ſes dames, a gagné la partie.

La régle que bois touché doit être joué, n'a point lieu en ce jeu, parce que comme il a été dit, chaque pile de bois a ſon nombre fixe, étant impoſſible de pouvoir jouer le même nombre de différents endroits ; ainſi ſupoſé que vous ayez fait un carme, & qu'au lieu d'abatre les dames de la quatriéme caſe, vous ayez abatu deux dames de la cinquiéme, vous pouvez & même vous devez remettre vos deux dames ſur votre cinquiéme pile, & jouer votre carme comme il doit être joué.



REGLES DU JEU.

DU PLAIN.

CHAPITRE PREMIER.

De la qualité de ce Jeu, & pourquoi on le nomme le Jeu du Plain.

CEux qui ſçavent jouer au triƈtrac, aprennent très-facilement ce jeu, il demande quelque conduite, mais l'on peut dire que le hazard y a

plus de part que le bien joué, puisque celui qui y fait les plus grands nombres, gagne infailliblement la partie.

Il est apellé le jeu du plain, parce que les Joueurs ne tendent qu'à remplir & faire leur plain; c'est-à-dire, à parvenir à mettre douze dames couvertes & accouplées dans la table du grand jan, que l'on apelle au trictrac indifféremment, grand jan ou grand plain.

CHAPITRE II.

De ce qui est nécessaire pour jouer & commencer à jouer, & combien on peut jouer ensemble.

L'On joue ce jeu dans un trictrac, dans lequel il faut qu'il y ait trente Dames, moitié d'une couleur & moitié d'une autre, de deux cornets & de dés.

Ce jeu ne peut être joué qu'entre deux personnes, dont l'une ou même toutes deux peuvent prendre des conseils ou s'associer, le tout du consentement l'un de l'autre.

Avant de commencer, on doit suivant les régles de l'honnêteté, donner le choix des dames & des cornets à la personne que l'on considére.

Ensuite on tire à qui aura le dé, pour cela chacun en prend un & jette, celui qui a fait le plus gros nombre a le dé.

On ne joue qu'avec deux dés, & chacun se sert; c'est-à-dire met les dés dans son cornet.



CHAPITRE III.

De la manière de disposer le Jeu & placer ses dames pour jouer.

IL faut disposer le trictrac, de la même manière que si l'on vouloit jouer au jeu du trictrac; c'est-à-dire, qu'il faut que la table dans laquelle on veut faire son plain, soit du côté de la fenêtre.

Cela fait chacun empile ses dames sur la première case ou lame de la table, la plus éloignée du jour, tout de même qu'au trictrac.

CHAPITRE IV.

De la manière de nommer & jouer ou jetter les dés; & quand le coup est bon ou non.

LE Lecteur trouvera l'explication du contenu en ce Chapitre, dans les régles du revertier; ainsi on n'en dira rien ici.

CHAPITRE V.

De la manière de jouer ses dames, & la fin du jeu.

VOs dames étant empilées, comme il vient d'être dit. Il faut abattre d'abord beaucoup de bois, ensuite coucher six dames toutes plates sur les fléches du grand-jan, parce qu'il est facile de couvrir après quand on a du bois abattu.

Il est permis en ce jeu de mettre une seule dame dans le coin, qu'on nomme au trictrac, coin de repos.

Les doublets s'y jouent comme au revertier, doublement.

Il faut sur-tout bien prendre garde, de ne point forcer son jeu, & tâcher d'avoir toujours les grands doublets à jouer.

Celui qui a le plûtôt couvert toutes ses dames dans la seconde table, a gagné la partie; mais il n'a pas le dé pour la revanche, & on tire à qui l'aura.

REGLES DU JEU
DU TOC

CHAPITRE PREMIER.

De la qualité de ce Jeu, & pourquoi on le nomme du Toc.

TOUS ceux qui sçavent le jeu du trictrac à fond, peuvent jouer très facilement au jeu du toc, parce que l'un & l'autre consiste dans les mêmes régles, dans la même marche & disposition du jeu.

Il est apellé le jeu du Toc, parce que le seul but de ceux qui jouent, est de toucher & battre leur Adversaire, ou de gagner une partie double ou simple, par un jan ou par un plain, ainsi qu'il sera expliqué ci-après.

CHAPITRE II.

De ce qui est nécessaire pour jouer & commencer à jouer, & combien on peut jouer ensemble.

CE jeu se réglant comme le trictrac, il faut pour y jouer avoir un trictraç garni de quinze dames de chaque couleur, qui font trente en tout, de deux cornets, de dez, & deux fiches ou fichets, pour marquer les trous ou parties, quand on joue en plusieurs parties.

L'on doit de même qu'aux autres jeux, donner le choix des dames & des cornets.

On ne joue qu'avec deux dez, & chacun se sert, c'est-à-dire, met les dés dans son cornet.

Avant de commencer la partie, les deux personnes qui doivent jouer : (car on ne peut jouer que deux ensemble,) tirent le dé à qui l'aura.

CHAPITRE XI.

De la maniére de disposer le Jeu & placer ses dames pour jouer.

ON place ses dames à ce jeu de même qu'au trictrac ; c'est-à-dire, c'est-à-dire, qu'on les sur la premiére lame de la premiére table, pour les mener ensuite dans la seconde, & y faire son plain & grand-jan.

CHAPITRE IX.

De la maniére de nommer & jouer ou jetter les dés, & quand le Coup est bon ou non.

L'On nomme les nombres du dé en ce jeu, comme au trictrac ; c'est-à-dire, le plus gros nombre le premier.

Les doublets, ainsi qu'au trictrac, ne s'y jouent qu'une fois.

L'on doit jouer le dé rondement, & ne point affecter de le laisser seulement couler hors du cornet, pour tâcher de faire un petit nombre.

Le dé est bon par-tout dans le trictrac, suivant qu'il est dit dans les régles des jeux précédens, pourvû qu'il ne soit point en l'air.

CHAPITRE V.

De la conduite qu'il faut tenir en ce Jeu.

L'On ne marque pas en ce jeu des points comme au jeu du trictrac; mais au lieu de points on marque un trou ou deux, selon le coup que l'on fait.

Ce jeu se joue en plusieurs trous, il dépend des joueurs d'en fixer le nombre; l'on peut même jouer au premier trou.

Pour vous faire entendre facilement cela, imaginez-vous que vous jouez contre moi au premier trou, que j'ai mon petit jan fait, à la réserve d'une demi-case, & qu'au premier coup que je joue, je fais mon petit jan par un nombre simple, si nous jouions au trictrac, je marquerois seulement quatre points; mais comme c'est au toc, au lieu de quatre points, je marque le trou, & j'ai gagné la partie, parce que nous avons joué au premier trou.

Si en commençant la partie, nous convenons de jouer au premier trou, & que la double ira, alors si je remplis par deux moyens ou par un doublet, ou que je vous bate une dame par deux moyens ou par doublet, ou en un mot, que je fasse quelque jan ou rencontre du jeu du trictrac par doublets comme par exemple, si je battois le coin, ou que

commençant la partie, je fis jan de deux tables par doublet, ou jan de mezens par doublet; en ce cas, je gagnerois le double, & vous me payeriez le double de ce que nous aurions joué.

Il faut donc bien remarquer que les mêmes jans & coups du trictrac, se rencontrent en ce jeu, tant à profit qu'à perte, pour celui qui les fait.

Quand on joue en plusieurs trous, celui qui gagne un trou de son dé, a la liberté de s'en aller de même qu'au trictrac.

Pour ce qui est de la manière de jouer, il faut marcher le plus serré que l'on peut, & toujours couvert tant qu'il est possible.

FIN.

TABLE DES CHAPITRES DES REGLES DU JEU DU REVERTIER.

TABLE DES CHAPITRES
DES REGLES DU JEU DU TOUTE-TABLE.

nécessaires pour jouer au Trictrac ou au Revertier, vous mettez toutes ces dames à quartier, & vous n'en réservez que trois, & votre homme trois d'une autre couleur pour jouer, comme il sera expliqué ci-après.

CHAPITRE IV.

De la maniere de nommer & jouer ou jetter les Dés, & quand le Coup est bon ou non.

ON nomme les dés en ce jeu, de même qu'au Trictrac & Revertier.

Il faut pousser le dé fort, de maniére qu'il touche la bande de votre homme.

Il arrive rarement en ce jeu, à cause du peu de dames qu'il y a, que les coups de dés soient douteux, néanmoins quand cela arrive, on suit la même régle qu'aux Trictrac & Revertier.

CHAPITRE V.

De la maniére de jouer les Dames, quand on commence la Partie.

AYant mis trois dames à part pour jouer, si vous avez gagné le dé, vous jouez, & si vous faites d'abord six & cinq, vous ne pouvez jouer que le cinq, parce qu'en ce jeu c'est une régle qu'on ne joue jamais que le plus bas nombre.

Si après avoir fait six cinq, vous faites sonné, vous n'en pouvez joüer qu'un, il faut que vous le jouiez avec la même dame dont vous avez déja joué un cinq, parce que si vous le jouiez avec une autre dame, il faudroit passer par-dessus celles dont vous avez joué le cinq, & en ce jeu il

n'eſt pas permis de paſſer aucune dame par-deſſus l'autre, il faut qu'elles ſe ſuivent & marchent l'une après l'autre.

Afin que vous entendiez mieux ce qui vient d'être dit, il faut vous dire que les trois dames que vous aviez d'abord hors du Trictrac à votre gauche, doivent aller l'une après l'autre juſqu'au coin de la ſeconde table qui eſt à votre droite. Celui qui jouë contre vous, doit pareillement conduire ſes trois dames, depuis ſa droite juſqu'au coin qui eſt à ſa gauche; mais avant que ces dames puiſſent arriver à ce coin, que l'on peut nommer le coin de repos, elles ſont pluſieurs fois battuës de part & d'autre.

CHAPITRE VI.

De la maniére de battre les dames.

COmme les deux Joueurs jouent & marchent également dans les mêmes tables & vis-à-vis l'un de l'autre, chaque fois que le nombre du dé porte une dame ſur une fléche, qui ſe rencontre vis-à-vis de celle où il y a une dame de celui contre qui l'on jouë. Cette dame eſt battuë, & celui contre qui on joue eſt obligé de la prendre & de la rentrer dans le jeu.

L'on bat en ce jeu malgré ſoi, parce que comme il a été obſervé, l'on eſt obligé de jouer toujours le plus petit nombre, & qu'on ne peut point paſſer une dame par-deſſus l'autre: par exemple, votre homme fait d'abord trois & deux, il faut qu'il joue le deux qui eſt le plus petit nombre. Si vous faites deux & as, vous ne pouvez pas battre & jouer le deux, & vous êtes contraint de jouer l'as, parce que c'eſt le plus petit nombre.

Si votre homme fait le ſecond coup, ſix & deux;

il faut par la raison ci-dessus, qu'il joue le deux de la même dame dont il avoit déja joué un deux, parce que c'est encore une des régles de ce jeu, qu'on ne peut accoupler ses dames, sinon dans le coin de repos; votre homme ayant joué ce second deux, il a sa dame sur la quatriéme case de la premiére table de son côté, vous avez votre as sur la premiére table de votre côté, ainsi si vous faites quatre & trois, vous ne pouvez pas vous dispenser de battre la dame de votre homme; c'est-à-dire, de mettre votre dame sur la quatriéme case de votre côté, vis-à-vis la sienne; parce que vous ne pouvez jouer le trois qui est le plus petit nombre, qu'avec la dame dont vous avez joué l'as, ne vous étant pas permis de passer une dame par-dessus l'autre.

Votre homme qui a été battu, reprend donc sa dame & joue, s'il fait cinq & quatre, il vous bat à son tour, étant contraint de jouer le quatre.

Cette régle qu'on ne peut passer ses dames l'une sur l'autre, fait que l'on joue souvent beaucoup de coups inutiles, sur-tout quand on a mené & conduit ses dames; sçavoir, l'une dans un coin, & les deux autres tout contre; ensorte qu'on ne peut les mettre sur le coin, qu'en faisant un as, & puis un deux, & l'on souhaite alors avec empressement d'être battu, pour sortir de cette gêne.

CHAPITRE VII.

Du Coin de Repos.

LE coin de repos en ce jeu est la douziéme case. Il est apellé coin de repos, parce que les dames qui y sont une fois entrées, sont en sûreté; & ne peuvent plus être battuës, & c'est un grand avantage en ce jeu, pour celui qui y en met une le premier.

Celui qui le plutôt a mis ses trois dames dans son coin a gagné la partie. S'il les y mettoit toutes trois avant que son homme y en eût mis aucune, il gagneroit double si on étoit convenu.

REGLES DU JEU DES DAMES RABATTUES.

CHAPITRE PREMIER.

De la qualité de ce jeu, & pourquoi on le nomme des dames rabattues.

CE jeu est de tous les jeux de tables, un des plus faciles à aprendre, & l'on peut dite que le hazard seul y décide.

On le nomme le jeu des dames rabatues, parce que l'on y rabat effectivement toutes ses dames les unes après les autres, & on les couche toutes plates l'une devant l'autre, comme il sera expliqué ci-après.

CHAPITRE II.

De ce qui est necessaire pour jouer & commencer à jouer, & combien on peut jouer ensemble.

CE jeu se joue dans un Trictrac, qui doit être garni de quinze dames de chaque couleur de deux cornets & de dés.

On ne le peut jouer que deux ensemble, & pour commencer on donne le choix des dames & des cornets à celui que l'on considére ou chez qui l'on joue, ou qui joue chez vous.

Pour ce qui eſt du dé, on tire à qui l'aura.

On ne joue qu'avec deux dés, & chacun ſe ſert; c'eſt-à-dire, met les dés dans ſon cornet.

CHAPITRE III.

De la maniére de diſpoſer le jeu & placer ſes dames pour jouer.

QUand on veut jouer à ce jeu, & qu'on a ouvert le Trictrac, il faut que chacun mette toutes ſes dames dans la table du Trictrac, la plus près du jour, & là qu'il faſſe ſix piles ou tas de ſes dames, ſur toutes les fléches qui ſont de ſon côté; ſur chacune des trois premiéres fléches proche le jour, il faut mettre deux dames qui ſont ſix dames, & ſur chacune des trois autres fléches qui ſont juſqu'à la bande de ſéparation, il faut mettre trois dames, qui avec les ſix précédentes, compoſent les quinze dames de chaque Joueur.

Sur-tout, il faut obſerver de mettre toutes ſes dames l'une ſur l'autre, & non point accouplées en maniére de caſe.

CHAPITRE IV.

De la maniére de nommer & jouer ou jetter les dés; & quand le coup eſt bon ou non.

ON nomme le dé en ce jeu, de même qu'aux autres jeux de table; c'eſt-à-dire le plus gros nombre le premier.

Les doublets ne s'y jouent qu'une fois, de même qu'au Trictrac.

Il faut jouer le dez rondement ſans héſiter, & le faire toucher du moins la bande de ſon homme. Il

est bon par-tout dans le Trictrac, pourvû qu'il ne soit en l'air.

Il est permis de changer de dés, & même de rompre quand on apréhende quelques coups.

L'on peut aussi convenir de ne point rompre, & établir une peine contre celui qui rompra.

CHAPITRE V.

De la maniere de jouer ses dames.

QUand chacun a empilé ses dames, suivant ce qui est observé ci-devant, celui qui a gagné le dé, joue & rabat de dessus sa pile deux dames, suivant le nombre qu'il a fait.

On commence à compter par la case la plus près du jour, ainsi celui qui a fait six & as, abat la dame qui est empilée sur la premiére case, où il n'y a que deux dames & par-là il joue l'as.

Pour le six, il abat une des trois dames qui sont sur la case qui joint la bande de séparation.

Vous entendez par-là, que l'on prend l'as sur la premiére case ou pile, le deux, sur la seconde, le trois, sur la troisiéme, le quatre, sur la quatriéme, le cinq, sur la cinquiéme, & le six sur la sixiéme pile, qui est la derniére.

Vous voyez d'abord que cette maniére de jouer les nombres, est bien différente des autres jeux de table; ou par exemple pour jouer un six, l'on place la dame, six fléches au-dessus de l'endroit d'où elle part, au lieu qu'ici l'on ne fait que mettre la dame à bas, sur la même fléche où elle étoit empilée.

Quand vous avez joué votre six & as, votre homme joue le dez à son tour, s'il fait un doublet; par exemple, terne ou double deux, comme sur les cases du trois & du deux, il n'a qu'une dame à abattre, vous abattez l'autre pour lui; mais par-

ce qu'il a fait un doublet, il a encore le dé, & joue de rechef; & s'il fait un second doublet, il rejoue encore. En un mot, celui qui fait un doublet a toujours le dez, jusqu'à ce qu'il ait fait un coup simple.

Voilà donc deux choses essentielles à remarquer en ce jeu.

La premiére, que tout ce qui ne peut point être joué par l'un des Joueurs, l'autre le joue, suposé qu'il le puisse; & s'il ne le peut pas, il n'est joué ni par l'un ni par l'autre.

Par exemple, votre homme a d'abord fait deux & as qu'il a joué, vous avez ensuite joué, & avez amené le même coup que vous avez pareillement joué, votre homme rejoue & fait encore deux & as; il ne les joue point, ni vous non plus, parce que vous n'avez ni l'un ni l'autre aucun de ces nombres, les ayant déja abattus.

La seconde, que celui qui fait un doublet conserve le dé, & joue tant qu'il ait fait un coup simple.

On apelle coup simple les nombres inégaux; comme sont six cinq, cinq & quatre, trois & deux, quatre & trois, &c.

Les doublets sont deux nombres semblables; tels que sont sanne, double deux, terne, quaderne, ambezas, quine.

Toute la conduite que ce jeu demande, c'est d'être attentif aux nombres que celui contre qui l'on joue améne, afin de ne pas manquer à jouer tout ce qu'il ne joue pas. Car celui contre qui l'on joue, n'est pas obligé de vous avertir de votre jeu; au contraire, il a intérêt que vous oublyiez à jouer tous les nombres que voue pourriez jouer, afin d'avancer son jeu plus que vous.

CHAPITRE VI.

De la manière de lever & rompre son jeu.

APrès avoir rabatu ses dames de dessus les diverses piles & tas, comme il vient d'être expliqué, celui qui le premier les a toutes rabatuës, leve à chaque coup de dé, les dames dans le même ordre qu'il les a d'abord jouées.

Par exemple s'il fait bezet, il léve les deux dames de la première case, & parce qu'il a fait un doublet, il joue encore une fois; s'il fait un second bezet, il ne leve rien, ne lui étant pas permis de jouer bezet tout d'une, en prenant une dame sur la seconde case, parce que chaque case en ce jeu a son nombre fixe & certain, & que la seconde case ne peut servir qu'à jouer un deux, ou deux, & la troisiéme un trois; & ainsi des autres; & quoiqu'il soit dit ci-devant que les nombres que l'on ne peut pas jouer son joués par l'autre, cette régle reçoit ici son exception. Car, par exemple, si après que vous avez rabatu l'as, le deux, le trois, &c. il vous reste encore un cinq ou un six à rabattre, & que votre homme ayant tout rabatu, & levé un bezet, ait fait un second bezet; en ce cas, ni lui ni vous, ne leverez rien: lui, parce qu'il n'a plus de bezet à jouer; & vous, parce que c'est une des régles de ce jeu, qu'on ne peut rien lever tant que l'on n'a point abatu toutes ses dames, ainsi n'ayant point abatu toutes vos dames, non-seulement vous ne pouvez pas jouer ce que votre homme ne joue point; mais qui plus est, c'est que vous ne pouvez pas jouer vous-même les nombres que vous faites, & c'est votre homme qui les joue pour vous, jusqu'à ce qũe vous ayez rabatu votre derniére dame; ce qui fait que bien souvent votre homme n'a plus que deux ou trois dames à lever, lorsque votre der-

nier

TABLE DES CHAPITRES

DES REGLES DU JEU DU TOURNE-CASE.

TABLE DES CHAPITRES.

DES RÉGLES

DU JEU DES DAMES RABATTUES.

TABLE DES CHAPITRES
DES REGLES DU JEU DU PLAIN.

TABLE DES CHAPITRES
DES REGLES DU JEU DU TOC.

Fin des tables des Chapitres.



LE JEU DES ECHECS.

AVEC TOUTES LES DIFFÉRENTES manières de le jouer.

IL n'est guéres de jeux qui demandent plus de conduite, plus d'attention, & plus de raisonnement que celui des Echecs ; & l'adresse y est tellement requise, que le hazard ne s'en mêle point ; & si l'on y perd, ce n'est que par sa faute. Le jeu des Echecs est très-ancien & universel. A la Chine, on aprend ce jeu aux filles pour les rendre agréables.

L'étimologie des Echecs, vient dit-on, de *Uscoques*, fameux brigand de Turquie ; d'autres le dérivent de *Scach*, qui est un mot Allemand. *Gregorius Tholosanus*, dit qu'il vient de l'Hébreu *Scach*, qui signifie *Vallavit*, & de *mat*, qui veut dire *mortuus est* ; d'où est venu *Echec & mat*, parce que pour en venir-là, il faut que le roi soit tellement attaqué, environné, & serré de près, qu'il ne se puisse retirer, ni se couvrir sans être pris, & il faut qu'il meure.

Bochard veut aussi que le mot d'*Echec*, vient de *Scach*, qui est un mot Persan, selon lui ; & il dit que *Scach mat* signifie le Roi est mort : cette derniére étimologie est la plus vrai-semblable.

Quant à ceux qui les premiers ont trouvé ce jeu, *Jean Fabicius* dit que c'est un certain Persan, nommé *Scatrenscha* ; & qu'en Perse même on apelle ainsi ce jeu. Si l'on en croit le roman *de la rose*, l'invention en doit être attribuée à *Attalus* ; d'autres veulent que ce fût *Palamede*, qui trouva

l'invention des *Echecs*, & de l'*Echiquier* pendant le Siége de Troye; d'autres l'attribuënt à un *Diomède*, qui vivoit sous *Alexandre* : mais la vérité est, que ce jeu est si ancien, qu'on n'en peut sçavoir véritablement l'Auteur.

Il y a des gens qui excélent au jeu des Echecs: & on raporte sur cela, que *Tamerlan* y a parfaitement bien joué. Le *Calabrois* passe aussi pour l'avoir sçû en perfection ; & même il en a montré plusieurs sistêmes, par lesquels il paroît que ce jeu demande, comme nous l'avons déja dit, beaucoup d'attention & de raisonnement, & non moins d'expérience.

Il est vrai aussi que toutes ces réfléxions sont ordinairement suivies d'un agréable divertissement, qui ne coûte guéres, si l'on veut, se contentant souvent en ce jeu de remporter la victoire, sans aucun autre avantage.

Comme il peut arriver que ceux qui liront ce livre, n'auront pas la connoissance du nombre des Echecs, de leur marche, & de leur situation sur l'échiquier ; & que sans cela il est impossible d'aprendre à y bien jouer, on a jugé à propos de mettre au commencement de cet ouvrage, une instruction des principes de ce jeu, afin d'en donner une idée plus aisée à comprendre dans la pratique qu'on en fera.

Des Pièces qui composent le Jeu des Echecs.

COmme le jeu des Echecs est une manière de de deux petites armées oposées l'une à l'autre, le champ de bataille est un *damier* ou *échiquier*, comme on voudra dire, qui se plie en deux, & dont la moitié contient trente-deux cases, ou carreaux, noirs & blancs, & l'autre tout autant. On sçait assez ce que c'est qu'un damier, sans qu'il soit besoin d'en donner ici une figure.

Il y a ſeize piéces d'Echecs, dont il y en a huit principales de différentes grandeurs ; ſçavoir, le *roi*, la *reine*, ou la *dame* ; les *deux tours*, ou *rocs* ; les deux *chevaliers*, les deux *fous*, parce que la dame & le roi ont chacun leur chevalier & leur fou.

Les huit autres piéces ſont les *pions*, qui ont chacun leurs noms particuliers, par raport à chaque piéce principale, devant laquelle ils ſont placés, comme par exemple, on apelle *pion du roi*, celui qui eſt devant le roi ; celui qui eſt devant la dame, s'apelle *pion de la dame*, ainſi du reſte.

Le roi eſt la principale piéce du jeu ; & c'eſt de la perte de cette piéce, que dépend celle de la partie, & qui la finit.

La reine va après, & eſt la meilleure piéce, dont on peut ſe ſervir en ce jeu pour défendre ſon roi, & attaquer ſon ennemi.

Les deux tours, ou rocs, ſont les piéces qu'on eſtime le plus après la dame.

Les deux chevaliers ſont conſidérés, comme étant propres au commencement & dans la ſuite pour attaquer ; mais ils ſont de peu d'importance pour la fin.

Pour les deux fous, ils ſont preſque égaux aux chevaliers, & de meilleur ſervice à la fin qu'au commencement, ſelon les occaſions.

Les pions qui ſont les moindres piéces, ont leur mérite en ce jeu, & opérent quelquefois de beaux exploits, lorſqu'on ſçait les bien conduire.

Il ne reſte plus, après avoir eu connoiſſance de toutes les piéces du jeu des échecs, que de ſçavoir les placer.

De la ſituation des échecs.

LEs huit premiéres ſe mettent ſur la premiére ligne de l'échiquier, du côté du Joueur : on place le roi au milieu ſur la quatriéme caſe blan-

che, si c'est le roi blanc, le roi noir se met sur la case noire, la reine à la gauche du roi : les deux fous à côté du roi & de la reine : les deux chevaliers à côté des fous ; les deux tours proche des chevaliers, aux deux extrêmités de la ligne ; & les huit petites piéces, qui sont les pions, & qui servent comme de remparts, occupent les cases de la seconde ligne.

Quant aux échecs de la partie adverse, ce seront de pareilles piéces, & se nommeront de même que celles dont on vient de parler, elles seront aussi posées dans un ordre semblable.

Il faut remarquer que la case où l'on place le roi, s'apelle la *case du roi*; & qu'on nomme celle où est son pion, la *seconde case du roi*; celle qui précéde le pion, la *troisiéme case du roi*; & l'autre plus avancée, la *quatriéme case du roi*. C'est la même chose à l'égard des cases de la premiére ligne, qui retiennent le nom de chacune des grandes piéces où elles sont placées, ainsi que des autres cases qu'on apelle 2. 3. & 4, cases de la dame, du fou, du roi, du fou de la dame ; le chevalier du roi, celui de la dame ; la tour du roi, celle de la dame, ainsi des autres piéces ; & l'échiquier doit toujours être tourné, de maniére que la premiére case blanche soit à droite.

De la marche des Echecs.

LA marche du roi, de case en case, est fort grave ; elle se fait en droite ligne & obliquement. Cette piéce principale se remuë devant, derriére, à droite & à gauche, lorsqu'elle ne trouve point d'obstacle qui l'arrête en chemin.

Le roi ne fait jamais qu'un pas à la fois, si ce n'est que quand il saute ; & pour lors il peut sauter deux cases, ce qu'il fait, ou de son côté, ou de

celui de la dame : il n'y a que ces deux maniéres-là, dont cette piéce puisse sauter ; le saut de trois cases n'étant plus aujourd'hui en usage.

Quand le roi saute de son côté, il prend celle de son chevalier, & sa tour se place auprès de lui, à la case de son fou.

Si c'est du côté de la dame qu'il saute, il occupe la case du fou de la dame, & la tour de la dame prend la case de sa dame.

Il y a cinq choses au jeu des échecs, qui empêchent que le roi ne puisse sauter ; 1°. S'il se trouve quelque piéce entre lui & la tour, il ne peut : 2°. C'est aussi un obstacle pour lui, quand cette tour a changé de place : 3°. Si ce roi a été obli- de sortir de sa place, il ne lui est pas libre de sauter, non plus que lorsqu'il est en échec ; c'est-à-dire, lorsqu'il est attaqué, qui est la quatriéme raison ; & la cinquiéme est, lorsque la case par dessus laquelle il veut sauter, est vue de quelque piéce de son ennemi, qui lui donneroit échec en passant.

Comme nous avons dit qu'il étoit permis aux rois de se remuer de tous côtés, il faut cependant observer qu'ils ne peuvent jamais se joindre : il faut qu'il y ait au moins une case de distance entr'eux, & quand chaque roi est en marche, il prend, si bon lui semble, les piéces qui se rencontrent en son chemin.

La marche de la reine est en ligne droite ; elle va aussi de biais de case en case, & de si loin que l'on veut, pourvû qu'elle ne trouve point d'obstacle en chemin ; elle prend aussi, si elle veut, les piéces qui sont en son passage, & se met en leur place : c'est par-là qu'on reconnoît que la reine est la meilleure & la plus forte piéce qu'il y ait pour défendre son roi, & attaquer l'ennemi.

Le fou qui occupe la case noire, ne marche qu'obliquement, & toujours sur les cases noires : celui qui est sur les blanches, va sur le blanc, & de

biais pareillement, & vont tous deux auſſi loin qu'ils peuvent aller, prenant en chemin les piéces qu'ils ſont en puiſſance de prendre. On obſervera que ces deux fous ont toujours leur place, l'un auprès du roi, & l'autre auprès de la dame.

Les chevaliers qui ſont toujours à côté du fou du roi, & celui de la dame, ont leur marche oblique, & ſautent toujours de trois caſes en trois caſes, de blanc en noir, & de noir en blanc; pouvant même paſſer par deſſus les autres piéces.

C'eſt auſſi pour cela qu'un chevalier fait de bons coups au commencement d'un combat, & qu'on les aime beaucoup, pour s'avancer juſqu'au roi adverſaire, lui livrer combat, & quelquefois *échec & mat*; c'eſt pourquoi il eſt bon de l'employer des premiers, d'autant que ſa puiſſance ſe diminuë à meſure que le jeu s'avance, étant certain que deux chevaliers ſeuls, ne peuvent mettre un roi en *échec*.

Il eſt bon de ſçavoir encore que le chevalier du roi peut ſortir par trois endroits; ſçavoir, par la deuxiéme caſe de ſon roi, & par la troiſiéme caſe du fou de ſon roi, ou bien par la troiſiéme caſe de la tour de ce roi.

Le chevalier de la dame a auſſi trois ſorties différentes; ſçavoir, par la ſeconde caſe de ſa dame, par la troiſiéme caſe du fou de ſa dame, & par la troiſiéme caſe de ſa tour. On doit en cela ſupoſer que les caſes ſoient vuides; cependant ſi quelque piéce ennemie y étoit placée, il pourroit la prendre ſi bon lui ſemble.

Il eſt à remarquer au jeu des *échecs*, que lorſque le chevalier donne *échec*, le roi ne peut être couvert, d'autant plus, qu'il faut abſolument qu'il marche, & que ce chevalier peut ſortir d'un jeu & y rentrer, quelque preſſé qu'il puiſſe être.

Les deux tours marchent de tous côtés en droite ligne ſeulement, de caſe en caſe, & ſi loin qu'ils

trouvent le paſſage vuide & ouvert, & prennent ſi bon leur ſemble, ce qu'elles rencontrent en leur chemin.

Ces tours ont l'avantage de pouvoir aller tout-d'un-coup ſur toute la ligne qui eſt devant elles, ou ſur celles qu'elles ont à leur côté, l'on eſtime beaucoup ces piéces; & ce ſont les plus conſidérables après la dame: elles ſont flanquées pour l'ordinaire aux deux extrêmités de la premiére ligne à côté des chevaliers, & reſtent en ce poſte pour défendre le roi, & les piéces de ſa ſuite.

Les huit points placés ſur la deuxiéme ligne, devant chaque piéce principale, peuvent marcher deux caſes, le premier coup ſeulement qu'ils ſe remuënt, après-quoi il ne leur eſt plus permis que d'aller de caſe en caſe l'une après l'autre; leur mouvement eſt droit de caſe en caſe, & jamais oblique.

Quelques obſervations ſur le jeu des échecs.

I. S'Il arrive qu'un pion parvienne juſqu'à une des caſes de la derniére ligne de l'échiquier, qui ſe doit entendre de la premiére de ſon adverſaire: on en fait pour lors une dame, qui marche de même, & qui a tout le pouvoir, & les prérogatives de la dame.

II. Si dans le cours du jeu, le pion vient à donner *échec*, il contraint le roi à quitter ſa caſe.

III. Piéce touchée, piéce jouée; piéce placée, ne peut ſe retirer.

IV. Quoiqu'on ait dit que le pion pouvoit aller deux caſes, le premier coup qu'il joue ſeulement; il eſt bon néanmoins de ſçavoir qu'il ne le peut faire, quand quelque pion de ſon ennemi voit la caſe qu'il prétend.

Instructions courtes & faciles sur le jeu des échecs.

LA maniére de jouer aux échecs, est très-difficile à exprimer dans sa pratique, dépendant presque entiérement du caprice des joueurs, qui s'y conduisent, tantôt d'une façon, tantôt d'une autre, selon les desseins qu'ils s'y forment, & les occasions qui se presentent : c'est pourquoi pour le bien aprendre, il faut le jouer souvent ; & une fréquente expérience, rend alors habile celui qui s'y attache.

On connoît un bon Joueur d'échecs, lorsqu'il sçait adroitement surprendre son ennemi, & passer par-dessus ; & qui ira attaquer le roi, pour lui donner au plûtôt *échec* & *mat*, & lui prendre toutes ses piéces, afin par-là de remporter la victoire, & de gagner la partie.

Il faut entendre par le mot d'*échec*, un coup qui met le roi en danger d'être pris : il signifie encore un avertissement qu'on lui donne d'abandonner sa case, & de se couvrir de quelques-unes de ses piéces pour se défendre.

Il y a trois sortes d'*échecs* ; sçavoir, l'*échec double*, l'*échec suffoqué*, & l'*échec* & *mat* ; voici l'explication de chacun en particulier.

L'*échec double*, est lorsque le roi le reçoit en même-tems de deux piéces ; il faut alors qu'il y tombe ; s'il ne change de case, ou qu'il ne prenne l'une des deux piéces, sans la mettre en *échec* de l'autre.

On apelle *échec suffoqué*, quand le roi n'aïant plus de piéces qui se puissent jouer, & qu'il se voit serré de près par les piéces ennemies, sans être néanmoins en *échec*, il ne peut changer de place sans s'y mettre ; en ce cas, on n'a ni perdu, ni gagné, & on recommence le jeu.

Il y en a qui suivent une autre maxime, en pareille occasion ; sçavoir, lorsque le roi se trouve en

l'état qu'on vient de dire, de sorte qu'il ne puisse se mouvoir sans être pris, ni se couvrir d'aucune piéce, on demande composition, laquelle est réglée pour l'ordinaire à la moitié de ce qu'on joue ; mais cette maxime n'est plus guéres en usage : s'en sert néanmoins qui veut ; & on apelle aujourd'hui cet *échec*, *pat* ou *mat suffoqué*.

Enfin l'*échec* & *mat*, est quand le roi est attaqué, & qu'il ne peut remuer, se défendre, ni se couvrir d'aucune place ; en ce cas, il est *mat*, & la partie est perdue.

Il y a encore l'*échec & mat aveugle*, qui est lorsque l'un des Joueurs gagne sans le sçavoir, & sans le dire dans le tems qu'il le donne ; alors quand on joue à toute rigueur, il ne gagne que la moitié de ce qu'on a mis au jeu.

Ce n'est pas en sautant par-dessus les piéces de ce jeu, qu'elles se prennent l'une l'autre, ainsi que cela se pratique aux dames qu'on pousse, ni en battant simplement les piéces, comme on fait au Trictrac : il faut que la piéce qui prend, s'empare de la place de celle qui est prise, en ôtant la derniére de dessus l'échiquier.

Après avoir donné une instruction des principes de ce jeu, qui peuvent servir d'une teinture raisonnable, pour aprendre à le bien jouer : voici toutes les maniéres différentes de s'y conduire, ausquelles il sera bon que le Lecteur fasse attention.



B le pion du chevalier du roi, une case.
N la tour, à la 4 case du chevalier de son roi.
B le pion du fou du roi, 2 cases, & gagnera.

CHAPITRE XI.

Autre maniere de jouer.

BLanc, le pion du roi 2 cases.
Noir de même.
B le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.
N le chevalier de la dame, à la 3 case de son fou.
B le fou du roi, à la 4 case du fou de sa dame.
N de même.
B le pion du fou de la dame, une case.
N la dame, à la 2 case de son roi.
B le roi saute.
N le pion de la dame, une case.
B le pion de la dame, 2 cases.
N le fou du roi, à la 3 case du chevalier de sa dame.
B le fou de la dame, à la 4 case du chevalier du roi contraire.
N le pion du fou du roi, une case.
B le fou de la dame, à la 4 case de la tour de son roi.
N le pion du chevalier du roi, 2 cases.
B le chevalier du roi, prend le pion du chevalier du roi contraire.
N le pion, prend le chevalier du roi contraire.
B la dame donne échec, à la 4 case de la tour du roi contraire.
N le roi, à la case de sa dame.
B le fou de la dame, prend le pion contraire à la 4 case du chevalier du roi contraire.
N le chevalier du roi, à la 3 case de son fou couvre sa dame.
B la dame, à la 3 case de la tour du roi contraire.
N la tour du roi, à la case du fou de son roi.

B le pion du fou du roi, deux cases.

N le pion du roi, prend le pion de la dame contraire.

B le pion du roi, une case.

N le pion prend le pion du fou de la dame contraire, & donne échec du fou de son roi.

B le roi, à la case de sa tour.

N le pion, prend le pion du chevalier de la dame conrraire.

* B le pion, prend le chevalier du roi contraire.

N le pion, prend la tour de la dame contraire, & fait dame nouvelle.

B le pion, prend la dame contraire & donne échec.

N le chevalier, prend le pion contraire.

B la dame, prend la tour du roi contraire & donne échec.

N le roi, à la 2 case de sa dame.

B le fou du roi, donne échec à la 4 case du chevalier de la dame contraire.

N le chevalier de la dame, couvre à la 3 case de son fou.

B la dame donne échec & mat à la 2 case du roi contraire.

Défense de ce coup.

* B le pion, prend le chevalier du roi contraire.

N la tour, prend le pion contraire.

B la dame, prend la tour contraire.

N le pion, prend la tour de la dame contraire, & fait dame nouvelle.

B la dame prend la dame nouvelle à la case de sa tour.

N le fou du roi, à la 4 case de la dame contraire.

B le fou de la dame prend la dame contraire, & donne échec.

N le roi prend le fou de la dame contraire.

B le chevalier de la dame à la 3 case de son fou, & gagnera.

CHAPITRE XII.

Autre façon de jouer.

BLanc le pion du roi, deux cases.
Noir, de même.
B le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.
N le chevalier de la dame, à la 3 case de son fou.
B le fou du roi, à la 4 case du fou de sa dame.
N de même.
B le pion du fou de la dame, une case.
N la dame, à la 2 case de son roi.
B le roi saute.
N le pion de la dame, une case.
B le pion de la dame, deux cases.
N le fou du roi, à la 3 case du chevalier de sa dame
B le fou de la dame, à la 4 case du chevalier du roi contraire.
N le pion du fou du roi, une case.
B le fou de la dame, à la 4 case de la tour de son roi.
N le pion du chevalier du roi, 2 cases.
B le chevalier du roi, prend le pion du chevalier du roi contraire.
N le pion, prend le chevalier du roi contraire.
B la dame donne échec, à la 4 case de la tour du roi contraire.
N le roi, à la case de son fou.
B le fou de la dame prend le pion contraire, à la 4 case du chevalier du roi contraire.
N la dame, à la case de son roi.
B la dame donne échec, à la 3 case du fou de son roi.
N le roi, à la 2 case de son chevalier.
* B le fou du roi, prend le chevalier du roi contraire.
N la tour, prend le fou du roi contraire.
B la dame donne échec & mat, à la 3 case du fou du roi contraire.

Défense de ce coup.

* B le fou du roi, prend le chevalier du roi contraire.
N le roi, prend le fou du roi contraire.
B le pion de la dame, une case.
N le chevalier de la dame, à la 2 case de son roi.
B le fou de la dame, à la 3 case du fou du roi contraire.
N la dame, à la 2 case du fou de son roi.
B le chevalier de la dame, à la 2 case de sa dame.
N le pion de la tour du roi, une case.
B le fou de la dame, prend la tour du roi contraire.
N la dame, prend la dame contraire.
B le chevalier, prend la dame contraire.
N le roi, prend le fou de la dame contraire.
B le pion de la tour du roi, une case.
N le fou de la dame, à la 2 case de sa dame.
B le pion du fou de la dame, une case.
N le fou du roi, à la 4 case de la dame contraire.
B le chevalier du roi, prend le fou du roi contraire.
N le pion, prend le chevalier du roi contraire.
B la tour de la dame, à la case de sa dame.
N le pion du fou de la dame, deux cases.
B le pion du fou du roi, deux cases.
N la tour de la dame, à la case du fou de son roi.
B le pion du roi, une case.
N le pion, prend le pion contraire.
B le pion, prend le pion contraire.
N la tour prend la tour contraire, & donne échec.
B la tour, prend la tour contraire.
N le roi, à la deuxiéme case de son chevalier.
B le pion, une case, à la 3 case du roi contraire.
N le fou de la dame, à la case de son roi.
B le pion, une case, à la troisiéme case de la dame contraire.
N le chevalier de la dame, à la troisiéme case du fou de la dame.
B le pion, une case, à la deuxiéme case de la dame contraire.

N le fou de la dame, à la troisiéme case du chevalier de son roi.
B le pion, une case, à la deuxiéme case du roi contraire,
N le chevalier, prend le pion contraire, à la deuxiéme case de son roi.
B le pion une case, fait dame nouvelle, & gagnera.

CHAPITRE XIII.

Autre maniére de Jouer.

BLanc, le pion du roi, deux cases.
Noir, de même.
B le Chevalier du roi, à la troisiéme case de son fou.
N le chevalier de la dame, à la troisiéme case de son fou.
B le fou du roi à la quatriéme case du fou de sa dame.
N de même.
B le pion du fou de la dame, une case.
N le pion de la dame, une case.
B le pion de la dame deux cases.
N le pion, prend le pion contraire.
B le pion, prend le pion contraire.
N le fou du roi, donne échec à la quatriéme case du chevalier de la dame contraire.
B le chevalier de la dame, couvre à la troisiéme case de son fou.
N le chevalier du roi, à la troisiéme case de son fou.
B le roi saute.
N le fou du roi, prend le chevalier de la dame contraire.
B le pion prend le fou du roi contraire.
N le chevalier du roi, prend le pion du roi contraire.

B la tour du roi, à la case de son roi.

N le pion de la dame, une case.

B la tour du roi, prend le chevalier du roi contraire, & donne échec.

N le pion prend la tour du roi contraire.

B le chevalier du roi, à la quatriéme case du chevalier du roi contraire.

N le roi saute.

B la dame, à la 4 case de la tour du roi contraire.

N le pion de la tour du roi, une case.

B le chevalier du roi, prend le pion du fou du roi contraire.

N la dame, à la troisiéme case du fou de son roi.

*B le chevalier du roi, prend le pion de la tour du roi contraire, & donne échec double.

N le roi, à la case de sa tour.

B le chevalier du roi, donne échec double, à la deuxiéme case du fou du roi contraire.

N le roi, à la case de son chevalier.

B la dame donne échec & mat, à la case de la tour du roi contraire.

Défense de ce coup.

* B le chevalier du roi, prend le pion du fou du roi contraire, comme ci-dessus.

N la tour prend le chevalier du roi contraire.

† B le fou du roi, prend la tour du roi contraire, & donne échec.

N le roi à la case de son fou.

B le fou de la dame donne échec à la troisiéme case de la tour de sa dame.

N le chevalier de la dame couvre à la deuxiéme case de son roi.

B le fou du roi, à la troisiéme case du chevalier de sa dame.

N la dame, à la case de son roi, pour empêcher l'échec & mat.

B la dame, à la 4 case de la dame contraire.
N le pion du fou de la dame, deux cases.
B le fou de la dame, prend le pion contraire.
N le pion de la tour de la dame, une case.
B la dame donne échec & mat, à la case du chevalier du roi contraire.

Défense de ce coup.

† B le fou du roi, prend la tour du roi contraire & donne échec, comme ci-dessus.
N le roi, à la deuxiéme case de sa tour.
B le fou de la dame, prend le pion de la tour du roi contraire.
N le pion prend le fou de la dame contraire.
B la dame donne échec à la troisiéme case du chevalier du roi contraire.
N le roi, à la case de sa tour.
B la dame, prend le pion contraire, & donne échec & mat, à la troisiéme case de la tour du roi contraire.

Autre défense du même coup.

† B le fou du roi, prend la tour du roi contraire, & donne échec, comme dessus.
N le roi, à la case de sa tour.
B le fou de la dame, prend le pion de la tour du roi contraire,
N le fou de la dame, à la quatriéme case du chevalier du roi contraire.
B le fou de la dame, prend le pion du chevalier du roi contraire, & donne échec.
N le roi prend le fou de la dame contraire.
B la dame donne échec, à la troisiéme case du chevalier du roi contraire.
N le roi, à la case de son fou.
B le fou du roi, à la 3 case du chevalier de sa dame.
N la dame, à la case de son roi.
B la dame donne échec à la case du chevalier du roi contraire.
N le roi, à sa deuxiéme case.

B la dame, prend le fou de la dame contraire.
N le roi, à la case de sa dame.
B la tour, à la case de son roi.
N le pion du roi, une case.
B la tour, prend le pion contraire, & gagnera.

CHAPITRE XIV.

Autre manière de Jouer.

BLanc, le pion du roi, deux cases.
Noir, de même.
B le chevalier du roi, à la troisiéme case de son fou.
N de même.
B le chevalier du roi, prend le pion du roi contraire.
N le chevalier du roi, prend le pion du roi contraire.
B la dame, à la deuxiéme case de son roi.
N de même.
B la dame, prend le chevalier du roi contraire.
N le pion de la dame, une case.
B le pion de la dame, deux cases.
N le pion du fou du roi, une case.
B le pion du fou du roi, deux cases.
N le chevalier de la dame, à la 2 case de sa dame.
B le chevalier de la dame, à la 3 case de son fou.
N le pion de la dame prend le chevalier contraire.
B le chevalier de la dame à la quatriéme case de la dame contraire.
N la dame à sa troisiéme case.
B le pion de la dame prend le pion contraire.
N le pion prend le pion contraire.
B le pion prend le pion contraire.
N la dame à la 3 case de son fou, parce que si la dame prenoit le pion contraire, elle perdroit sa tour, ou si le chevalier le prenoit, il seroit pris

N le pion, prend le pion contraire.

B le pion, prend le pion contraire.

N le chevalier de la dame, à la 3 case de son fou.

B la dame, à la 4 case de la dame contraire.

N la dame, à la 3 case du fou de son roi.

B le roi saute.

N le chevalier du roi, à la 3 case de la tour de son roi.

B la tour, donne échec à la case de son roi.

N le roi, à la case de son fou.

*B le fou de la dame, à la 4 case du chevalier du roi contraire.

N la dame, prend le pion du chevalier de la dame contraire.

B le fou de la dame, prend le chevalier du roi contraire.

N le fou du roi, prend le pion du fou du roi contraire, & donne échec.

B le roi, à la case de son fou.

N la dame, à la 3 case du fou de son roi.

B le fou de la dame, à la 4 case du chevalier du roi contraire.

N la dame, à la 3 case du chevalier de son roi.

B le roi, prend le fou.

N le pion de la tour de la dame, une case.

B le chevalier du roi, à la 4 case de la tour de son roi.

N la dame, à la 4 case de la tour de son roi.

B le fou de la dame donne échec, à la 2 case du roi contraire.

N le roi, à la case de son chevalier.

B la dame, prend la dame contraire.

N le pion du chevalier du roi, une case.

B la dame, à la 3 case de la tour du roi contraire, & donnera mat forcé.

Défense de ce coup.

*B le fou de la dame, à la 4 case du chevalier du roi contraire, comme ci-dessus.

N la dame, à la 4 case du fou de son roi.
B la dame, à sa 2e case.
N le fou du roi, à la 4e case de la tour de sa dame.
B le chevalier de la dame, à la troisiéme case de son fou.
N le pion du chevalier de la dame, une case.
B le fou de la dame, prend le chevalier contraire, à la 3 case de la tour du roi contraire.
N le pion, prend le fou de la dame contraire.
B la dame prend le pion contraire, & donne échec.
N le roi, à la case de son chevalier.
B la tour du roi donne échec & mat, à la case du roi contraire.

CHAPITRE XVII.

Autre maniére de jouer.

BLanç, le pion du roi, deux cases.
Noir, de même.
B le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.
N le pion de la dame; une case.
B le fou du roi, à la 4 case du fou de sa dame.
N le fou de la dame, à la 4 case du chevalier du roi contraire.
B le pion de la tour du roi, une case.
N le fou de la dame, à la 4e case de la tour de son roi.
B le pion du fou de la dame, une case.
N le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.
B le pion de la dame, une case.
N le fou du roi, à la 2 case de son roi.
B le fou de la dame, à la 3 case de son roi.
N le roi saute.
B le pion du chevalier du roi, deux cases.
N le fou de la dame, à la 3 case du chevalier de son roi.

N de même.

B le pion du fou de la dame, une case.

N le chevalier du roi, à la 3. case de son fou.

B le pion de la dame, deux cases.

N le fou du roi, à la troisiéme case du chevalier de sa dame.

B le pion de la dame, prend le pion du roi contraire.

N le chevalier du roi, prend le pion du roi contraire.

B la dame, à la quatriéme case de la dame contraire.

N le chevalier, prend le pion du fou du roi contraire.

B la dame prend le pion du fou du roi contraire, & donne échec & mat, à la 2. case du fou du roi contraire : & si le noir n'avoit point pris le pion contraire, il n'auroit pas été mat, & auroit seulement perdu son chevalier.

CHAPITRE VII.

Autre maniére de Jouer.

BLanc, le pion du roi, deux cases.
Noir, de même.

B le chevalier du roi, à la 3. case de son fou.

N le chevalier de la dame, à la troisiéme case de son fou.

B le fou du roi, à la quatriéme case du fou de la dame.

N de même.

B le pion du fou de la dame, une case.

N la dame, à la deuxiéme case de son roi.

B le roi saute.

N le pion de la dame une case.

B le pion de la dame, deux cases.

N le fou du roi, à la troisiéme case du chevalier de sa dame.

B le fou de la dame, à la quatriéme case du chevalier du roi contraire.
N le pion du fou du roi, une case.
B le fou de la dame, à la quatriéme case de la tour de son roi.
N le pion du chevalier du roi, 2. cases.
B le chevalier du roi, prend le pion du chevalier du roi contraire.
N le pion, prend le chevalier du roi contraire.
B la dame donne echec à la quatriéme case de la tour du roi contraire.
N le roi, à la deuxiéme case de sa dame.
B le fou de la dame prend le pion contraire à la 4. case du chevalier du roi contraire.
N la dame, à la deuxiéme case du chevalier de son roi.
B le fou du roi donne échec, à la troisiéme case du roi contraire.
N le roi, prend le fou contraire.
B la dame donne échec, à la case du roi contraire.
N le chevalier du roi, couvre à la deuxiéme case de son roi.
B le pion de la dame, une case, & donne échec & mat.

CHAPITRE VIII.

Autre manière de jouer.

BLanc, le pion du roi, deux cases.
Noir, de même.
B le chevalier du roi, à la troisiéme case de son fou.
N le chevalier de la dame, à la troisiéme case de son fou.
B le fou du roi, à la quatriéme case du fou de sa dame.

CHAPITRE XII.

Autre façon de jouer.

BLanc le pion du roi, deux cases.
Noir, de même.
B le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.
N le chevalier de la dame, à la 3 case de son fou.
B le fou du roi, à la 4 case du fou de sa dame.
N de même.
B le pion du fou de la dame, une case.
N la dame, à la 2 case de son roi.
B le roi saute.
N le pion de la dame, une case.
B le pion de la dame, deux cases.
N le fou du roi, à la 3 case du chevalier de sa dame
B le fou de la dame, à la 4 case du chevalier du roi contraire.
N le pion du fou du roi, une case.
B le fou de la dame, à la 4 case de la tour de son roi.
N le pion du chevalier du roi, 2 cases.
B le chevalier du roi, prend le pion du chevalier du roi contraire.
N le pion, prend le chevalier du roi contraire.
B la dame donne échec, à la 4 case de la tour du roi contraire.
N le roi, à la case de son fou.
B le fou de la dame prend le pion contraire, à la 4 case du chevalier du roi contraire.
N la dame, à la case de son roi.
B la dame donne échec, à la 3 case du fou de son roi.
N le roi, à la 2 case de son chevalier.
* B le fou du roi, prend le chevalier du roi contraire.
N la tour, prend le fou du roi contraire.
B la dame donne échec & mat, à la 3 case du fou du roi contraire.

Défense de ce coup.

*B le fou du roi, prend le chevalier du roi contraire.
N le roi, prend le fou du roi contraire.
B le pion de la dame, une case.
N le chevalier de la dame, à la 2 case de son roi.
B le fou de la dame, à la 3 case du fou du roi contraire.
N la dame, à la 2 case du fou de son roi.
B le chevalier de la dame, à la 2 case de sa dame.
N le pion de latour du roi, une case.
B le fou de la dame, prend la tour du roi contraire.
N la dame, prend la dame contraire.
B le chevalier, prend la dame contraire.
N le roi, prend le fou de la dame contraire.
B le pion de la tour du roi, une case.
N le fou de la dame, à la 2 case de sa dame.
B le pion du fou de la dame, une case.
N le fou du roi, à la 4 case de la dame contraire.
B le chevalier du roi, prend le fou du roi contraire.
N le pion, prend le chevalier du roi contraire.
B la tour de la dame, à la case de sa dame.
N le pion du fou de la dame, deux cases.
B le pion du fou du roi, deux cases.
N la tour de la dame, à la case du fou de son roi.
B le pion du roi, une case.
N le pion, prend le pion contraire.
B le pion, prend le pion contraire.
N la tour prend la tour contraire, & donne échec.
B la tour, prend la tour contraire.
N le roi, à la deuxiéme case de son chevalier.
B le pion, une case, à la 3 case du roi contraire.
N le fou de la dame, à la case de son roi.
B le pion, une case, à la troisiéme case de la dame contraire.
N le chevalier de la dame, à la troisiéme case du fou de la dame.
B le pion, une case, à la deuxiéme case de la dame contraire.

N le fou de la dame, à la troisiéme case du chevalier de son roi.
B le pion, une case, à la deuxiéme case du roi contraire,
N le chevalier, prend le pion contraire, à la deuxiéme case de son roi.
B le pion une case, fait dame nouvelle, & gagnera.

CHAPITRE XIII.

Autre manière de Jouer.

BLanc, le pion du roi, deux cases.
Noir, de même.
B le Chevalier du roi, à la troisiéme case de son fou.
N le chevalier de la dame, à la troisiéme case de son fou.
B le fou du roi à la quatriéme case du fou de sa dame.
N de même.
B le pion du fou de la dame, une case.
N le pion de la dame, une case.
B le pion de la dame deux cases.
N le pion, prend le pion contraire.
B le pion, prend le pion contraire.
N le fou du roi, donne échec à la quatriéme case du chevalier de la dame contraire.
B le chevalier de la dame, couvre à la troisiéme case de son fou.
N le chevalier du roi, à la troisiéme case de son fou.
B le roi saute.
N le fou du roi, prend le chevalier de la dame contraire.
B le pion prend le fou du roi contraire.
N le chevalier du roi, prend le pion du roi contraire.

B la tour du roi, à la case de son roi.

N le pion de la dame, une case.

B la tour du roi, prend le chevalier du roi contraire, & donne échec.

N le pion prend la tour du roi contraire.

B le chevalier du roi, à la quatriéme case du chevalier du roi contraire.

N le roi saute.

B la dame, à la 4 case de la tour du roi contraire.

N le pion de la tour du roi, une case.

B le chevalier du roi, prend le pion du fou du roi contraire.

N la dame, à la troisiéme case du fou de son roi.

* B le chevalier du roi, prend le pion de la tour du roi contraire, & donne échec double.

N le roi, à la case de sa tour.

B le chevalier du roi, donne échec double, à la deuxiéme case du fou du roi contraire.

N le roi, à la case de son chevalier.

B la dame donne échec & mat, à la case de la tour du roi contraire.

Défense de ce coup.

* B le chevalier du roi, prend le pion du fou du roi contraire, comme ci-dessus.

N la tour prend le chevalier du roi contraire.

† B le fou du roi, prend la tour du roi contraire, & donne échec.

N le roi à la case de son fou.

B le fou de la dame donne échec à la troisiéme case de la tour de sa dame.

N le chevalier de la dame couvre à la deuxiéme case de son roi.

B le fou du roi, à la troisiéme case du chevalier de sa dame.

N la dame, à la case de son roi, pour empêcher l'échec & mat.

B la dame, à la 4 case de la dame contraire.
N le pion du fou de la dame, deux cases.
B le fou de la dame, prend le pion contraire.
N le pion de la tour de la dame, une case.
B la dame donne échec & mat, à la case du chevalier du roi contraire.

Défense de ce coup.

† B le fou du roi, prend la tour du roi contraire & donne échec, comme ci-dessus.
N le roi, à la deuxiéme case de sa tour.
B le fou de la dame, prend le pion de la tour du roi contraire.
N le pion prend le fou de la dame contraire.
B la dame donne échec à la troisiéme case du chevalier du roi contraire.
N le roi, à la case de sa tour.
B la dame, prend le pion contraire, & donne échec & mat, à la troisiéme case de la tour du roi contraire.

Autre défense du même coup.

† B le fou du roi, prend la tour du roi contraire, & donne échec, comme dessus.
N le roi, à la case de sa tour.
B le fou de la dame, prend le pion de la tour du roi contraire.
N le fou de la dame, à la quatriéme case du chevalier du roi contraire.
B le fou de la dame, prend le pion du chevalier du roi contraire, & donne échec.
N le roi prend le fou de la dame contraire.
B la dame donne échec, à la troisiéme case du chevalier du roi contraire.
N le roi, à la case de son fou.
B le fou du roi, à la 3 case du chevalier de sa dame.
N la dame, à la case de son roi.
B la dame donne échec à la case du chevalier du roi contraire.
N le roi, à sa deuxiéme case.

B la dame, prend le fou de la dame contraire.
N le roi, à la case de sa dame.
B la tour, à la case de son roi.
N le pion du roi, une case.
B la tour, prend le pion contraire, & gagnera.

CHAPITRE XIV.

Autre manière de Jouer.

BLanc, le pion du roi, deux cases.
Noir, de même.
B le chevalier du roi, à la troisiéme case de son fou.
N de même.
B le chevalier du roi, prend le pion du roi contraire.
N le chevalier du roi, prend le pion du roi contraire.
B la dame, à la deuxiéme case de son roi.
N de même.
B la dame, prend le chevalier du roi contraire.
N le pion de la dame, une case.
B le pion de la dame, deux cases.
N le pion du fou du roi, une case.
B le pion du fou du roi, deux cases.
N le chevalier de la dame, à la 2 case de sa dame.
B le chevalier de la dame, à la 3 case de son fou.
N le pion de la dame prend le chevalier contraire.
B le chevalier de la dame à la quatriéme case de la dame contraire.
N la dame à sa troisiéme case.
B le pion de la dame prend le pion contraire.
N le pion prend le pion contraire.
B le pion prend le pion contraire.
N la dame à la 3 case de son fou, parce que si la dame prenoit le pion contraire, elle perdroit sa tour, ou si le chevalier le prenoit, il seroit pris

par le fou de la dame contraire, qui se mettroit à la 4 case du fou du roi contraire.

B le fou du roi à la quatriéme case du chevalier de la dame contraire.

N la dame à la quatriéme case de son fou.

B le fou de la dame à la 3 case de son roi, dessus la dame contraire.

N la dame prend le fou du roi contraire.

B le chevalier prend le pion du fou de la dame contraire, & donne échec.

N le roi à la case de sa dame.

B le chevalier prend la dame contraire, & gagnera.

CHAPITRE XV.

Autre maniére de jouer.

BLanc, le pion du roi deux cases.
Noir, de même.

B le chevalier du roi à la 3 case de son fou.

N le chevalier de la dame à la 3 case de son fou.

B le fou du roi à la 4 case du fou de sa dame.

N de même.

B le pion du fou de la dame une case.

N le chevalier du roi à la troisiéme case de son fou.

B le pion de la dame, deux cases.

N le pion du roi prend le pion de la dame contraire.

B le pion, prend le pion contraire.

N le fou du roi à la 3 case du chevalier de sa dame.

B le pion du roi, une case.

N le chevalier du roi à sa case.

B le pion, une case à la 4 case de la dame contraire.

N le chevalier de la dame, à la 2 case de son roi.

B le pion, une case à la 3 case de la dame contraire.

N le chevalier de la dame à la 3 case de son fou.

B la dame à la 4 case de la dame contraire.

N le chevalier du roi à la troisiéme case de la tour de son roi.

B le fou de la dame, prend le chevalier du roi contraire.

N la tour du roi à la case de son fou.

B le fou de la dame, prend le pion du chevalier du roi contraire.

N le chevalier de la dame, à la quatriéme case du chevalier de la dame contraire.

B la dame, à sa deuxiéme case.

N la tour du roi, à la case du chevalier de son roi.

B le fou de la dame, à la 3 case du fou du roi contraire, prendra la dame contraire, & gagnera.

CHAPITRE XVI.

Autre maniére de jouer.

BLanc, le pion du roi, deux cases.
Noir, de même.

B le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.

N le chevalier de la dame, à la 3 case de son fou.

B le fou du roi, à la 4 case du fou de la dame.

N de même.

B le pion du fou de la dame, une case.

N le chevaller du roi, à la troisiéme case de son fou.

B le pion de la dame, deux cases.

N le pion du roi, prend le pion de la dame contraire.

B le pion, prend le pion contraire.

N le fou du roi, à la 3 case du chevalier de sa dame.

B le pion du roi, une case.

N le chevalier du roi, à sa case.

B le pion une case, à la 4 case de la dame contraire.

N le chevalier de la dame, à la 2 case de son roi.

B le pion, une case, à la 3 case de la dame contraire.*

N le pion, prend le pion contraire.
B le pion, prend le pion contraire.
N le chevalier de la dame, à la 3 case de son fou.
B la dame, à la 4 case de la dame contraire.
N la dame, à la 3 case du fou de son roi.
B le roi saute.
N le chevalier du roi, à la 3 case de la tour de son roi.
B la tour, donne échec à la case de son roi.
N le roi, à la case de son fou.
* B le fou de la dame, à la 4 case du chevalier du roi contraire.
N la dame, prend le pion du chevalier de la dame contraire.
B le fou de la dame, prend le chevalier du roi contraire.
N le fou du roi, prend le pion du fou du roi contraire, & donne échec.
B le roi, à la case de son fou.
N la dame, à la 3 case du fou de son roi.
B le fou de la dame, à la 4 case du chevalier du roi contraire.
N la dame, à la 3 case du chevalier de son roi.
B le roi, prend le fou.
N le pion de la tour de la dame, une case.
B le chevalier du roi, à la 4 case de la tour de son roi.
N la dame, à la 4 case de la tour de son roi.
B le fou de la dame donne échec, à la 2 case du roi contraire.
N le roi, à la case de son chevalier.
B la dame, prend la dame contraire.
N le pion du chevalier du roi, une case.
B la dame, à la 3 case de la tour du roi contraire, & donnera mat forcé.

Défense de ce coup.

* B le fou de la dame, à la 4 case du chevalier du roi contraire, comme ci-dessus.

N la dame, à la 4 case du fou de son roi.
B la dame, à sa 2e case.
N le fou du roi, à la 4e case de la tour de sa dame.
B le chevalier de la dame, à la troisiéme case de son fou.
N le pion du chevalier de la dame, une case.
B le fou de la dame, prend le chevalier contraire, à la 3 case de la tour du roi contraire.
N le pion, prend le fou de la dame contraire.
B la dame prend le pion contraire, & donne échec.
N le roi, à la case de son chevalier.
B la tour du roi donne échec & mat, à la case du roi contraire.

CHAPITRE XVII.

Autre maniére de jouer.

BLanc, le pion du roi, deux cases.
Noir, de même.
B le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.
N le pion de la dame; une case.
B le fou du roi, à la 4 case du fou de sa dame.
N le fou de la dame, à la 4 case du chevalier du roi contraire.
B le pion de la tour du roi, une case.
N le fou de la dame, à la 4e case de la tour de son roi.
B le pion du fou de la dame, une case.
N le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.
B le pion de la dame, une case.
N le fou du roi, à la 2 case de son roi.
B le fou de la dame, à la 3 case de son roi.
N le roi saute.
B le pion du chevalier du roi, deux cases.
N le fou de la dame, à la 3 case du chevalier de son roi.

B le chevalier du roi, à la 4 case de la tour de son roi.
N le pion du fou de la dame, une case.
B le chevalier, prend le fou de la dame contraire.
N le pion de la tour du roi, prend le chevalier du roi contraire.
B le pion de la tour du roi, une case.
N le pion du chevalier de la dame, deux cases.
B le fou du roi, à la 3 case du chevalier de sa dame.
N le pion de la tour de la dame, deux cases.
B le pion de la tour de la dame, deux cases.
N le pion du chevalier de la dame, une case.
B le pion de la tour du roi, une case.
N le pion, prend le pion de la tour du roi contraire.
B le pion du chevalier du roi, une case à la 4 case du chevalier du roi contraire.
N le chevalier du roi, à la 4 case du chevalier du roi contraire.
B la tour, prend le pion contraire.
N le chevalier du roi, prend le fou de la dame contraire.
B la tour du roi donne échec à la case de la tour du roi contraire.
N le roi, prend la tour du roi contraire.
B la dame donne échec, à la 4 case de la case de la tour du roi contraire.
N le roi, à la case de son chevalier.
B le pion, une case à la 3 case du chevalier du roi contraire.
N la tour, à la case de son roi.
B la dame donne échec, à la 2 case de la tour du roi contraire.
N le roi, à la case de son fou.
B la dame donne échec & mat, à la case de la tour du roi contraire.

CHAPITRE XVIII.

Autre maniere de jouer.

BLanc, le pion du roi, deux cases.
Noir, de même.
B le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.
N le pion de la dame, une case.
B le fou du roi, à la 4 case du fou de sa dame.
N le fou de la dame, à la 4 case du chevalier du roi contraire.
B le pion de la tour du roi, une case.
N le fou de la dame, prend le chevalier du roi contraire.
B la dame, prend le fou de la dame contraire.
N le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.
B la dame, à la 3 case de son chevalier.
N le chevalier du roi, prend le pion du roi contraire.
B le fou du roi, prend le pion du fou du roi contraire, & donne échec.
N le roi, à la 2 case de sa dame.
B la dame, prend le pion du chevalier de la dame contraire.
N le chevalier du roi, à sa 4 case.
B le fou du roi, à la 4 case de la dame contraire.
N le chevalier de la dame, à la 3 case de la tour de sa dame.
B la dame donne échec, à la 3 case du fou de la dame contraire.
N le roi, à sa deuxiéme case.
B la dame, prend la tour de la dame contraire, & gagnera.

CHAPITRE XIX.

Autre maniere de jouer.

BLanc, le pion du roi, deux cases.
Noir, de même.
B le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.

N le pion de la dame, une case.
B le fou du roi, à la 4 case du fou de sa dame.
N le fou de la dame, à la 4 case du chevalier du roi contraire.
B le pion de la tour du roi, une case.
N le fou de la dame, prend le chevalier du roi contraire.
B la dame, prend le fou de la dame contraire.
N la dame, à la 3 case du fou de son roi.
B la dame, à la 3 case de son chevalier.
N le pion du chevalier de la dame, une case.
* B le chevalier de la dame, à la 3 case de son fou.
N le pion du fou de la dame, une case.
B le chevalier de la dame, à la 4 case de la dame contraire.
N la dame, à sa case, parce que si le pion prenoit le chevalier contraire, il perdroit la tour de sa dame.
B le chevalier de la dame, prend le pion du chevalier de la dame contraire.
N la dame, prend le chevalier de la dame contraire.
B le fou du roi, prend le pion du fou du roi contraire, & donne échec.
N la roi, à la 2 case de sa dame.
B le fou du roi, prend le chevalier du roi contraire.
N le pion de la dame, une case.
B le pion, prend le pion contraire.
N la dame, prend la dame contraire.
B le pion, prend le pion contraire, & donne échec.
N le chevalier de la dame, prend le pion contraire.
B le fou du roi, prend la dame contraire, & gagnera.

Défense de ce coup.

* B le chevalier de la dame, à la 3 case de son fou, comme dessus.
N le chevalier du roi, à la 2 case de son roi.
B le chevalier de la dame, à la 4 case du chevalier de la dame contraire.
N le chevalier de la dame, à la 3 case de la tour de sa dame.

B la dame, à la 4 case de sa tour.

N le chevalier de la dame, à la 4 case du fou de sa dame, dessus la dame contraire.

B le chevalier de la dame, prend le pion de la dame contraire, & donne échec double à la troisiéme case de la dame contraire.

N le roi, à la case de sa dame.

B la dame donne échec & mat, à la case du roi contraire.

CHAPITRE XX.

Autre maniere de jouer.

BLanc, le pion du roi, deux cases.
Noir, de même.

B le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.

N le fou du roi, à la 4 case du fou de sa dame.

B le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.

N le chevalier du roi, à la 4 case du chevalier du roi contraire.

B le pion de la dame, deux cases.

N le pion du roi, prend le pion de la dame contraire.

B le chevalier du roi, prend le pion contraire.

N le chevalier du roi, prend le pion du fou du roi contraire.

B le roi prend le chevalier du roi contraire.

N la dame donne échec, à la 3 case du fou de son roi.

B le roi, à sa troisiéme case.

N le chevalier de la dame, à la 3 case de son fou.

B le chevalier de la dame, à la 2 case de son roi.

N le roi saute.

B le pion du fou de la dame, une case.

N la tour du roi, à la case de son roi.

B le fou de la dame, à la 2 case de sa dame.

N le pion de la dame, deux cases.
B le roi, à la 3 case de sa dame.
N la tour, prend le pion contraire.
B le chevalier, à la 3 case du chevalier de son roi.
N le chevalier de la dame, prend le chevalier contraire, à la 4 case de la dame contraire.
B le chevalier, prend la tour du roi contraire.
* B le pion prend le chevalier contraire, & donne échec.
N le roi, à la 4 case du fou de sa dame.
B la dame donne échec, à la 3 case de la tour.
N le roi, prend le fou du roi contraire.
B la dame donne échec, à sa 3 case.
N le roi, à la 4 case du fou de sa dame.
B le pion du chevalier de la dame, 2 cases, & donne échec.

Défense de ce coup.

* B le pion prend le chevalier contraire, & donne échec, comme ci-dessus.
N le roi, prend le pion contraire.
B la dame donne échec, à la 4 case du fou de son roi.
N le roi, à sa 3 case.
B le chevalier donne échec double, à la 2 case du fou de la dame contraire.
N le roi, à sa 2 case.
B la dame donne échec, à la 4 case du chevalier du roi contraire.
N le roi, à la 3 case de sa dame.
B le fou de la dame donne échec & mat, à la 4 case du fou de son roi.

Autre défense du même coup.

* B le pion prend le chevalier contraire, & donne échec, comme dessus.
N le roi, à sa 3 case.
† B le chevalier donne échec double, à la 2 case du fou de la dame contraire.
N le roi, prend le pion contraire.

B la dame donne échec & mat, à la 4 case du fou de son roi.

Défense de ce coup.

† B le chevalier donne échec double, à la 2 case du fou de la dame contraire.
N le roi, à sa 2 case.
B la dame donne échec & mat, à la 2 case du fou du roi contraire.

CHAPITRE XXI.

Autre manière de jouer.

BLanc, le pion du roi, deux cases.
Noir, de même.
B le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.
N le chevalier de la dame, à la 3 case de son fou.
B le fou du roi, à la 4 case du fou de sa dame.
N le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.
B le chevalier du roi, à la 4 case du chevalier du roi contraire.
N le pion de la dame, deux cases.
B le pion du roi, prend le pion de la dame contraire.
N le chevalier du roi, prend le pion contraire.
B le chevalier du roi, prend le pion du fou du roi contraire.
N le roi, prend le chevalier du roi contraire.
B la dame donne échec, à la 3 case du fou de son roi.
N le roi, à sa 3 case.
B le chevalier de la dame, à la 3 case de son fou.
N le chevalier de la dame, à la 2 case de son roi.
B le roi saute.
N le pion du fou de la dame, une case.
B la tour du roi, à la case de son roi.
N le fou de la dame, à la 2 case de sa dame.
B le pion de la dame, deux cases.
N le roi, à la 3 case de sa dame.

B la tour prend le pion contraire, à la 4 case de son roi.
N le chevalier de la dame, à la 3 case du chevalier de son roi.
B le chevalier, prend le chevalier contraire.
N le pion, prend le chevalier contraire.
B la tour, prend le pion contraire, & donne échec.
N le roi, à la 2 case du fou de sa dame.
B le fou de la dame donne échec, à la 4 case du fou de son roi.
N le chevalier, prend le fou de la dame contraire.
B la dame, prend le chevalier contraire, & donne échec.
N le roi, à la case du fou de sa dame.
B le fou du roi, à la 4 case du chevalier de la dame contraire.
N la dame, à la 2 case de son fou.
B la dame, prend la dame contraire, & donne échec.
N le roi, prend la dame contraire.
B la tour, prend le fou contraire, & donne échec; & gagnera.

CHAPITRE XXII.

Autre manière de jouer.

BLanc, le pion du roi, deux cases.
Noir, de même.
B le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.
N la dame, à la 3 case du fou de son roi.
B le fou du roi, à la 4 case du fou de sa dame.
N la dame, à la 3 case du chevalier de son roi.
B le roi saute.
N la dame, prend le pion du roi contraire.
* B le fou du roi, prend le pion du fou du roi contraire, & donne échec.

N le roi

N le roi, prend le fou du roi contraire.

B le chevalier du roi donne échec, à la 4 case du chevalier du roi contraire.

N le roi, à sa case.

B le chevalier prend la dame contraire, & gagnera.

Défense de ce coup.

† B le fou du roi, prend le pion du fou du roi contraire, & donne échec, comme ci-dessus.

N le roi, à la case de sa dame.

† B le chevalier du roi prend le pion du roi contraire.

N la dame, prend le chevalier du roi contraire.

B la tour, à la case de son roi, dessus la dame contraire.

N la dame, à la 3 case du fou de son roi.

B la tour, donne échec & mat à la case du roi contraire.

Défense de ce coup.

† B le chevalier du roi, prend le pion du roi contraire.

N le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.

B la tour du roi, à la case de son roi, dessus la dame contraire.

N la dame, à la 4 case du fou de son roi.

† B le fou du roi, à la 3 case du chevalier du roi contraire.

N le pion de la tour du roi, prend le fou du roi contraire.

B le chevalier du roi donne échec & mat, à la 2 case du fou du roi contraire.

Défense de ce coup.

† B le fou du roi, à la 3 case du chevalier du roi contraire.

N la dame, à la 3 case de son roi.

B le chevalier donne échec, à la 2 case du fou du roi contraire.

N le roi, à sa case.

B le chevalier prend la tour contraire, & donne échec du fou de son roi.

N le pion de la tour du roi, prend le fou du roi contraire.

B la tour, prend la dame contraire, & donne échec.

N le pion, prend la cour contraire.

B le chevalier prend le pion contraire, à la 3 case. du chevalier du roi contraire.

CHAPITRE XXIII.

Autre manière de jouer.

BLanc le pion du roi, deux cases.

Noir, de même.

B le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.

N la dame, à la 3 case du fou de son roi.

B le fou du roi, à la 4 case du fou de sa dame.

N la dame, à la 3 case du chevalier de son roi.

B le roi saute.

N la dame, prend le pion du roi contraire.

B le fou du roi, prend le pion du fou du roi contraire, & donne échec.

N le roi, à sa 2 case.

B la tour, à la case de son roi.

N la dame, à la 4 case du fou du roi contraire.

B la tour prend le pion du roi contraire, & donne échec, à la 4 case du roi contraire.

N le roi, prend le fou du roi contraire.

B le pion de la dame, 2 cases.

N la dame, à la 3 case du fou de son roi.

B. le chevalier du roi donne échec, à la 4 case du chevalier du roi contraire.

N le roi, à la 3 case de son chevalier.

B la dame donne échec, à sa 3 case.

N le roi, à la 3 case de sa tour.

B le chevalier, à la 2 case du fou de son roi contraire, & donne échec double & mat.

Défense de ce coup.

* B la dame donne échec, à sa 3 case.

N le roi, à la 4 case de sa tour.

† B le chevalier, à la 2 case du fou du roi contraire, & donne échec de la tour.

N le roi à la 4 case du chevalier du roi contraire.

B le pion de la tour du roi, une case, & donnera échec & mat.

Défense de ce coup.

† B le chevalier, à la 2 case du fou du roi contraire, & donne échec de la tour.

N le pion du chevalier du roi, 2 cases, couvre.

B la tour, prend le pion contraire, & donne échec, à la 4 case du chevalier du roi contraire.

CHAPITRE XXIV.

Autre maniére de jouer.

BLanc, le pion du roi, deux cases.
Noir, de même.

B le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.

N la dame à la troisiéme case du fou de son roi.

B le fou du roi, à la quatriéme case du fou de sa dame.

N la dame, à la 3 case du chevalier de son roi.

B le roi saute.

N la dame, prend le pion du roi contraire.

B le fou du roi, prend le pion du fou du roi contraire, & donne échec.

N le roi, à sa 2 case.

B la tour du roi à la case de son roi, dessus la dame contraire.

N la dame à la 4 case du fou du roi contraire.

* B la tour du roi, prend le pion du roi contraire, & donne échec.

N le roi, à la case de sa dame.

B la tour donne échec & mat à la case du roi contraire.

Défense de ce coup.

* B la tour du roi, prend le pion du roi contraire; & donne échec.
N le roi, à la 3 case de son fou.
B le pion de la dame, deux cases.
N la dame, à la 4 case du chevalier du roi contraire.
B le fou du roi, à la 4 case de la tour du roi contraire, & gagnera.

Autre défense du même coup.

• B la tour du roi prend le pion du roi contraire, & donne échec.
N le roi, à la 3 case de sa dame.
B la tour donne échec, à la 4 case de la dame contraire.
N le roi, à sa deuxiéme case.
B la dame donne échec, à la case de son roi.
N le roi, prend le fou du roi contraire.
B le pion de la dame, 2 cases.
N la dame, à la 3 case du fou de son roi.
B le chevalier du roi donne échec, à la quatriéme case du chevalier du roi contraire.
N le roi, à la 3 case de son chevalier.
B la dame donne échec, à la case du roi contraire.
N le roi, à la 3 case de sa tour.
B le chevalier du roi, donne échec double & mat, à la 2 case du fou du roi contraire.

CHAPITRE XXV.

Autre maniére de jouer.

BLanc, le pion du roi, deux cases.
Noir, de même.
B le chevalier du roi, 3 cases de son fou.
N le chevalier de la dame, à la troisiéme case de son fou.

B le fou du roi, à la 4 case du fou de sa dame.
N de même.
B le pion du fou de la dame, une case.
N le chevalier du roi, à la troisiéme case de son fou.
B le pion de la dame, deux cases.
N le pion du roi, prend le pion contraire.
B le pion, prend le pion contraire.
N le fou du roi donne échec, à la 4 case du chevalier de la dame contraire.
B le fou de la dame, couvre à la 2 case de sa dame.
N le chevalier du roi, prend le pion du roi contraire.
B le fou de la dame, prend le fou du roi contraire.
N le chevalier de sa dame, prend le fou de la dame contraire.
B le fou du roi, prend le pion du fou du roi contraire, & donne échec.
N le roi, prend le fou du roi contraire.
B la dame donne échec, à la 3 case de son chevalier
N le pion de la dame, 2 cases couvre.
B le chevalier du roi donne échec, à la 4 case du roi contraire.
N le roi, à la case de son chevalier.
B la dame, prend le chevalier de la dame contraire.
N la dame, à la 3 case du fou de son roi.
B le roi saute.
N le pion du fou de la dame, 2 cases.
B la dame, à la 4 case du chevalier de la dame contraire.
N le pion du chevalier de la dame, une case.
B la dame donne échec, à la case du roi contraire.
N la dame couvre, à la case du fou de son roi.
B la dame, à la 3 case du fou de la dame contraire.
N le fou de la dame, à la 3 case de la tour de sa dame.
B la dame prend le pion contraire, & donne échec, à la 4 case de la dame contraire.

N la dame couvre, à la 2 case du fou de son roi.
B la dame, prend la dame contraire, & donne échec & mat, à la 2 case du fou du roi contraire.

CHAPITRE XXVI.

Autre façon de jouer.

BLanc, le pion du roi, deux cases.
Noir, de même.
B le chevalier du roi, à la troisiéme case de son fou.
N le pion du fou du roi, une case.
B le chevalier du roi, prend le pion du roi contraire
N le pion, prend le chevalier du roi contraire.
B la dame donne échec, à la 4 case de la tour du roi contraire.
N le roi, à sa 2 case.
B la dame prend le pion contraire, & donne échec à la 4 case du roi contraire.
N le roi, à la 2 case de son fou.
* B le fou du roi donne échec, à la 4 case du fou de sa dame.
N le roi, à la 3 case de son chevalier.
B la dame donne échec, à la 4 case du fou du roi contraire.
N le roi, à la 3 case de sa tour.
B le pion de la dame, 2 cases, donne échec du fou de sa dame.
N le pion du chevalier du roi, 2 cases, couvre.
B le pion de la tour du roi, 2 cases.
N le roi, à la 2 case de son chevalier.
B la dame donne échec, à la 2 case du fou du roi contraire.
N le roi, à la 4 case de sa tour.
B le pion de la tour du roi, prend le pion du chevalier du roi contraire, & donne échec double & mat.

Défense de ce coup.

* B le fou du roi donne échec, à la 4 case du fou de sa dame.
N le pion de la dame, 2 cases, couvre.
B le fou du roi, prend le pion contraire, & donne échec, à la 4 case de la dame contraire.
N le roi, à la 3 case de son chevalier.
B le pion de la tour du roi, 2 cases.
N le pion de la tour du roi, une case.
B le fou du roi, prend le pion du chevalier de la dame contraire.
N le fou de la dame, prend le fou du roi contraire.
B la dame donne échec & mat, à la 4 case du fou du roi contraire.

CHAPITRE XXVII.

Autre manière de Jouer.

BLanc, le pion du roi, deux cases.
Noir de même.
B le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.
N le pion du fou du roi, une case.
B le chevalier du roi, prend le pion du roi contraire.
N le pion, prend le chevalier du roi contraire.
B la dame donne échec, à la 4 case de la tour du roi contraire.
N le roi, à sa 2 case.
B la dame prend le pion contraire, & donne échec, à la 4 case du roi contraire.
N le roi, à la 2 case de son fou.
B le fou du roi donne échec, à la 4 case du fou de sa dame.
N le pion de la dame, deux cases, couvre.
B le fou du roi, prend le pion contraire, & donne échec, à la 4 case de la dame contraire.

N le roi, à la 3 case de son chevalier.
* B le pion de la tour du roi, deux cases.
N le pion de la tour du roi, 2 cases.
B le fou du roi, prend le pion du chevalier de la dame contraire.
N le fou de la dame, prend le fou du roi contraire.
B la dame donne échec, à la 4 case du fou du roi contraire.
N le roi, à la 3 case de sa tour.
B le pion de la dame 2 cases, & donne échec du fou de sa dame.
N le pion du chevalier du roi 2 cases, couvre.
B le fou de la dame prend le pion du chevalier contraire, & donne échec.
N la dame prend le fou de la dame contraire.
B le pion prend la dame contraire, & donne échec.
N le roi, à la 2 case de son chevalier.
B la dame donne échec, à la 4 case du roi contraire.
N le roi, à la 2 case de son fou.
B la dame prend la tour du roi contraire, & gagnera.

Défense de ce coup.

* B le pion de la tour du roi, 2 cases.
N la dame, à la 3 case du fou de son roi.
B la dame donne échec, à la case du roi contraire.
N le roi, à la 3 case de sa tour.
B le pion de la dame 2 cases, & donne échec du fou de sa dame.
N le pion du chevalier du roi 2 cases, couvre.
B le pion de la tour du roi, prend le pion du chevalier du roi contraire, & donne échec double.
N le roi, à la 2 case de son chevalier.
B le pion prend la dame contraire & donne échec.
N le chevalier, prend le pion contraire.
B la dame donne échec & mat, à la 2 case du fou du roi contraire.

Autre défense du même coup.

* B le pion de la tour du roi, 2 cases.
N le fou du roi, à la 3 case de sa dame.

B le pion de la tour du roi une case, & donne échec.
N le roi, à la 3 case de sa tour.
B le pion de la dame 2 cases, & donne échec du fou de sa dame.
N le pion du chevalier du roi 2 cases, couvre.
B la dame, prend la tour du roi contraire.
N le pion du fou de la dame, une case.
B le fou du roi, prend le chevalier du roi contraire.
N la dame, à la 2 case de son roi.
B le fou du roi, prend le pion de la tour du roi contraire.
N la dame, prend le fou du roi contraire.
B la dame donne échec, à la 3 case du fou du roi contraire.
N la dame couvre, à la 3 case du chevalier de son roi.
B la dame prend la dame contraire & donne échec & mat, à la 3 case du chevalier du roi contraire.

CHAPITRE XVIII.

Autre façon de jouer.

BLanc, le pion du roi, deux cases.
Noir, le pion du roi, une case.
B le pion de la dame, 2 cases.
N le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.
B le fou du roi, à la 3 case de sa dame.
N le chevalier de la dame, à la 3 case de son fou.
B le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.
N le fou du roi, à la 2 case de son roi.
B le pion de la tour du roi, 2 cases.
N le roi saute.
B le pion du roi, une case.
N le chevalier du roi, à la 4 case de sa dame.
B le fou du roi, prend le pion de la tour du roi contraire, & donne échec.

N le roi, prend le fou du roi contraire.
B le chevalier du roi donne échec, à la 4 case du chevalier du roi contraire.
N le fou du roi, prend le chevalier du roi contraire.
* B le pion de la tour du roi, prend le fou du roi contraire, & donne échec de la tour.
N le roi, à la case de son chevalier.
B la dame,, à la 4 case de la tour du roi contraire.
N le pion du fou du roi, 2 cases.
B le pion une case, à la 3 case du chevalier du roi contraire.
N la tour du roi, à la case de son roi.
B la dame donne échec & mat, à la case de la tour du roi contraire.

Défense de ce coup.

* B le pion de la tour du roi, prend le fou du roi contraire, & donne échec de la tour.
N le roi, à la 3 case de son chevalier.
B la dame donne échec à la 4 case de la tour du roi contraire..
N le roi, à la 4 case de son fou.
B la dame donne échec, à la 2 case de la tour du roi contraire.
N le pion du chevalier du roi une case, couvre.
B la dame donne échec à la 3 case de la tour de son roi.
N le roi, à la 4 case du roi contraire.
B la dame donne échec & mat, à sa 3 case.

CHAPITRE XXIX.

Autre façon de jouer.

BLanc, le pion du roi, 2 cases.
Noir, le pion du roi, une case.
B le pion de la dame, 2 cases.
N le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.

B le fou du roi, à la 3 case de sa dame.
N le chevalier de la dame, à la 3 case de son fou.
B le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.
N le fou du roi, à la 2 case de son roi.
B le pion de la tour du roi, 2 cases.
N le roi saute.
B le pion du roi, une case.
N le chevalier du roi, à la 4 case de sa dame.
B le fou du roi prend le pion de la tour du roi contraire, & donne échec.
N le roi, prend le fou du roi contraire.
B le chevalier du roi donne échec, à la 4 case du chevalier contraire.
N le roi, à la 3 case de son chevalier.
* B le pion de la tour du roi, une case, & donne échec, à la 4 case de la tour du roi contraire.
N le roi, à la 4 case de son fou.
B le pion du chevalier du roi 2 cases, & donne échec & mat.

Défense de ce coup.

* B le pion de la tour du roi une case, & donne échec à la 4 case de la tour du roi contraire.
N le roi, à la 3 case de sa tour.
B le chevalier prend le pion du fou du roi contraire, & donne échec double.
N le roi, à la 2 case de sa tour.
B le chevalier prend la dame contraire & gagnera.

CHAPITRE V.

Autre manière de jouer.

Blanc le pion du roi, deux cases.
Noir, de même.
B le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.
N le pion de la dame, une case.
B le pion de la tour du roi, une case.

N le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.
* B le pion du fou de la dame, une case.
N le chevalier du roi, prend le pion du roi contraire.
B la dame donne échec, à la 4 case de sa tour.
N le pion du fou de la dame, une case.
B la dame, prend le chevalier du roi contraire, & gagnera.

Défense de ce coup.

* B le pion du fou de la dame, une case.
N le chevalier de la dame, à la 3 case de son fou.
B le pion de la dame, 2 cases.
N le chevalier du roi, prend le pion du roi contraire.
B le pion de la dame, une case.
N le chevalier de la dame, à la 2 case de son roi.
B. la dame donne échec, à la 4 case de sa tour.
N le pion du fou de la dame, une case, couvre.
B le pion de la dame, prend le pion du fou de la dame contraire.
N le chevalier du roi, à la 4 case du fou de sa dame.
B le pion, prend le pion du chevalier de la dame contraire, & donne échec de sa dame.
N le chevalier, prend la dame contraire.
B le pion, prend la tour de la dame contraire, fera dame nouvelle, & gagnera.

CHAPITRE XXXI.

Autre manière de Jouer.

BLanc, le pion du roi, 2 cases.
Noir, le pion du chevalier de la dame, une case.
B le pion de la dame, 2 cases.
N le fou de la dame, à la 2 case du chevalier de sa dame.
B le fou du roi, à la 3 case de sa dame.
N le chevalier de la dame à la 3 case de son fou.
B le fou de la dame, à la 3 case de son roi.

N le pion du chevalier du roi, une case.
B le pion du fou du roi, deux cases.
N le fou du roi, à la 2 case du chevalier de son roi.
B le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.
N le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.
B le pion du fou de la dame, 2 cases.
N le roi saute.
B le chevalier de là dame, à la 3 case de son fou, & ensuite sautera du côté de la dame contraire, & avancera son Infanterie du côté de la tour du roi contraire, & gagnera.

CHAPITRE XXXII.

Autre maniére de jouer.

BLanc, le pion du roi, 2 cases.
Noir, le pion du chevalier de la dame, une case.
B le pion de la dame, 2 cases.
N le fou de la dame, à la 2 case du chevalier de sa dame.
B le fou du roi, à la 3 case de sa dame.
N le pion du fou du roi, 2 cases.
B le pion du roi, prend le pion du fou du roi contraire.
N le fou de là dame, prend le pion du chevalier du roi contraire.
B la dame donne échec, à la 4 casè de la tour du roi contraire.
N le pion du chevalier du roi une case, couvre.
B le pion, prend le pion contraire.
N le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.
B le pion prend le pion contraire, & donne échec de la dame.
N le chevalier, prend la dame contraire.
B le fou donne échec & mat, à la 3 case du chevalier contraire.

CHAPITRE XXXIII.

Autre manière de jouer.

BLanc, le pion du roi, deux cases.
Noir, de même.
B le fou du roi, à la 4 case, du fou de sa dame.
N de même.
B la dame, à la 4 case de la tour du roi contraire.
N la dame, à la 2 case de son roi.
B le chevalier de la dame, à la 3 case de son fou.
N le pion du fou de la dame, une case.
B le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.
N le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.
B la dame, prend le pion du roi contraire.
*N le fou du roi, prend le pion du fou du roi contraire, & donne échec.
B le roi, prend le fou du roi contraire.
N le chevalier du roi donne échec, à la 4 case du chevalier du roi contraire.
B le roi, à la case de son fou.
N le chevalier prendra la dame contraire & gagnera.

Défense de ce coup.

*N le fou du roi, prend le pion du fou du roi contraire, & donne échec.
B le roi, à la case de son fou.
N la dame, prend la dame contraire.
B le chevalier du roi, prend la dame contraire.
N le fou du roi, à la 4 case de la dame contraire.
B le chevalier du roi, prend le pion du fou du roi contraire.
N le pion de la dame, deux cases.
B le chevalier du roi, prend la tour du roi contraire.
N le pion prend le fou du roi contraire. & après il jouera son roi à la case de son fou, & prendra le chevalier contraire, & gagnera.

CHAPITRE XXXIV.

Autre manière de jouer.

BLanc, le pion du roi, deux cases.
Noir, de même.
B le fou du roi, à la 4 case du fou de sa dame.
N de même.
B la dame, à la deuxiéme case de son roi.
N le pion de la dame, une case.
B le pion du fou de sa dame, une case
N le chevalier de la dame, à la 3 case de son fou.
B le pion du fou du roi, deux cases.
N le pion du roi, prend le pion contraire.
B le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.
N le pion du chevalier du roi, deux cases.
B le pion de la tour du roi, deux cases.
N le pion du chevalier du roi, une case.
B le chevalier du roi, à la quatriéme case du chevalier du roi contraire.
N le chevalier du roi, à la troisiéme case de la tour.
B le pion de la dame, deux cases.
N le fou du roi, à la 3 case du chevalier de sa dame.
B le fou de la dame, prend le pion contraire.
N la dame, à la deuxième case de son roi.
B la tour du roi, à la case de son fou.
N le pion du fou du roi, une case.
B le chevalier de la dame, à la 2 case de sa dame.
N le pion, prend le chevalier du roi contraire.
B le fou, prend le pion contraire.
N la dame, à la 2 case du chevalier de son roi.
B la dame, à la troisiéme case de son roi.
N le chevalier du roi, à sa case.
*B le fou du roi donne échec à la deuxiéme case du fou du roi contraire.
N le roi, à la deuxiéme case de sa dame.
B la dame à la 4 case du fou de son roi.

N le chevalier du roi à la 2 case de son roi.
B la dame prend le pion contraire, & donne échec.
N le roi à la case de sa dame.
B le fou de la dame prend le chevalier du roi contraire, & donne échec.
N le chevalier prend le fou contraire.
B la dame prend la dame contraire, & gagnera.

Defense de ce coup.

* B le fou du roi donne échec à la seconde case du roi contraire.
N le roi à la case de son fou.
B le fou du roi à la 4 case de la tour du roi contraire, & donne échec de la tour.
N le chevalier du roi, couvre à la 3 case de son fou.
B. le fou de la dame à la 3 case de la tour du roi contraire.
N la dame, prend le fou de la dame contraire.
B le dame prend la dame contraire, & donne échec, & gagnera.

Autre défense du même coup.

* B le fou du roi donne échec à la seconde case du fou du roi contraire.
N la dame prend le fou du roi contraire.
B la tour prend la dame contraire.
N le roi, prend la tour contraire.
B la dame donne échec à la 4 case du fou de son roi.
N le roi à la seconde case de son chevalier.
B le roi saute.
N le fou de la dame à la seconde case de sa dame.
B la tour à la case du fou de son roi.
N le fou de la dame à la case de son roi.
B la dame donne échec à la case du fou du roi contraire.
N le roi à la troisiéme case de son chevalier.
B la tour donne échec à la troisiéme case du fou du roi contraire.
N le roi à la quatriéme case de sa tour.
B la tour donne échec à la troisiéme case de la tour du roi contraire.

N le chevalier prend la tour contraire.

B la dame prend le chevalier contraire, & donne échec & mat à la troisiéme case de la tour du roi contraire.

CHAPITRE XXXV.

Autre manière de jouer.

BLanc, le pion du roi, deux cases.
Noir, de même.
B le chevalier du roi à la 3 case de son fou.
N le chevalier de la dame à la 3 case de son fou.
B le fou du roi à la 4 case du fou de sa dame.
N de même.
B le pion du fou de la dame, une case.
N le chevalier du roi, à la 3 case du fou de son roi.
B le chevalier du roi à la 4 case du chevalier du roi contraire.
N le roi saute.
B le pion de la dame, une case.
N le pion de la tour du roi, une case.
B le pion de la tour du roi, deux cases.
N le pion prend le chevalier du roi contraire.
B le pion, prend le pion contraire.
N le chevalier à la 2 case de la tour de son roi.
B la dame à la 4 case de la tour du roi contraire, & donnera mat forcé.

CHAPITRE XXXVI.

Manière de se défendre, le Noir jouant le premier.

NOir, le pion du roi, deux cases.
Blanc, de même.
N le chevalier du roi à la 3 case de son fou.

B le chevalier de la dame à la 3 case de son fou.
N le fou du roi à la 4 case du fou de la dame.
B de même.
N le roi saute.
B le chevalier du roi à la 3 case de son fou.
N la tour du roi à la case de son roi.
B le roi saute.
N le pion du fou de la dame, une case.
B la dame à la seconde case de son roi.
N le pion de la dame, deux cases.
B le pion du roi, prend le pion de la dame contraire.
N le pion du roi, une case.
B le chevalier du roi à la 4 case du chevalier du roi contraire.
N le pion prend le pion contraire.
B le chevalier de la dame prend le pion contraire.
N le chevalier du roi prend le chevalier de la dame contraire.
* B la dame à la 4 case de la tour du roi contraire.
N le chevalier du roi à la 3 case de son fou.
B la dame prend le pion du fou du roi contraire, & donne échec.
N le roi à la case de sa tour.
B la dame donne échec à la case du chevalier du roi contraire.
N le chevalier ou la tour prendra la dame contraire.
B le chevalier du roi donne échec & mat, à la 2 case du fou du roi contraire.

Défense de ce coup.

* B la dame, à la 4 case de la tour du roi contraire.
N le pion de la tour du roi, une case.
B le chevalier, prend le pion du fou du roi contraire.
N la dame, où elle voudra.
B le fou prend le chevalier du roi contraire, & gagnera.

Autre défense du même coup.

* B la dame, à la 4 case de la tour du roi contraire.
N le fou de la dame, à la 3 case de son roi.
B la dame prend le pion de la tour du roi contraire, & donne échec.
N le roi, à la case de son fou.
B la dame donne échec, à la case de la tour du roi contraire.
N le roi, à sa 2 case.
B la dame, prend le pion du chevalier du roi contraire.
N la tour du roi, à la case de son chevalier, dessus la dame contraire.
B le chevalier du roi, prend le fou de la dame contraire.
N le roi, prend le chevalier contraire.
B le fou prend le chevalier contraire, & donne échec, à la 4 case de la dame contraire.
N le roi, prend le fou contraire.
B la dame prend le pion du fou du roi contraire, & donne échec à la 2 case du fou du roi contraire.
N le roi, à la 3 case du fou de sa dame.
B la dame donne échec, à la 3 case du roi contraire.
N le fou couvre.
B la dame, prend le pion contraire, & donne échec, & gagnera avec ses pions.

CHAPITRE XXXVII.

Autre manière de jouer.

NOir, le pion du roi, deux cases.
Blanc, de même.
N. le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.
B le chevalier de la dame, à la 3 case de son fou.
N le fou du roi, à la 4 case du fou de sa dame.
B de même.

N le roi saute.
B le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.
N la tour du roi, à la case de son roi.
B le roi saute.
N le pion du fou de la dame, une case.
B la tour du roi, à la case de son roi.
N le pion de la dame, 2 cases.
B le pion du roi, prend le pion de la dame contraire.
N le pion du roi, une case.
B le chevalier du roi, à la 4 case du chevalier du roi contraire.
N le fou de la dame, à la 4 case du chevalier du roi contraire.
* B le chevalier du roi, prend le pion du fou du roi contraire.
N le fou de la dame, prend la dame contraire.
B le chevalier prend la dame contraire.
N la tour, prend le chevalier contraire.
B le pion, prend le pion du fou de la dame contraire, & donne échec du fou de son roi.
N le roi, à la case de son fou.
B le pion, prend le pion du chevalier de la dame contraire.
N le chevalier de la dame, à la 2 case de sa dame.
B le pion, prend la tour de la dame contraire.
N la tour prend la dame contraire, à la case de la tour de sa dame.
B le chevalier de la dame, prend le fou de la dame contraire, & gagnera.

Défense de ce coup.

* B le chevalier du roi, prend le pion du fou du roi contraire.
N le roi, prend le chevalier du roi contraire.
B le pion, prend le pion du fou de la dame contraire, & donne échec.
N le roi, à la case de son fou.
B le pion, prend le pion du chevalier de la dame contraire.

N le chevalier de la dame, à la 3 case de son fou.
B le pion, prend la tour de la dame contraire.
N la dame prend le pion contraire, à la case de sa tour.
B le fou du roi, à la 2 case de son roi, contre sa dame, & gagnera.

Autre défense du même coup.

* B le chevalier du roi, prend le pion du fou du roi contraire.
N la dame, à la 3 case de son chevalier.
B le pion, prend le pion du fou de la dame contraire.
N le fou de la dame, prend la dame contraire.
B le pion, prend le pion du chevalier de la dame contraire.
N la dame, prend le pion contraire, à la 2 case du chevalier de sa dame.
B le chevalier, à la 3 case de la dame contraire, & donne échec du fou de son roi.
N le roi, à la case de son fou.
B le chevalier, prend la dame contraire.
N le fou de la dame, prend le pion du fou de la dame contraire.
B le chevalier, prend le fou du roi contraire.

CHAPITRE XXXVIII.

Autre manière de jouer.

NOir, le pion du roi, 2 cases.
Blanc, de même.
N le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.
B le chevalier de la dame, à la 3 case de son fou.
N le fou du roi, à la 4 case du fou de la dame.
B de même.
N le roi saute.
B le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.
N la tour du roi, à la case de son roi.

B le roi saute.

N le pion du fou de la dame, une case.

B la tour du roi, à la case de son roi.

N le pion de la dame, 2. cases.

B le pion du roi, prend le pion de la dame contraire.

N le pion du roi, une case.

B le chevalier du roi, à la 4 case du chevalier du roi contraire.

N le fou de la dame, à la 4 case du chevalier du roi contraire.

B le chevalier du roi, prend le pion du fou du roi contraire

N la dame, à la 3 case de son chevalier.

*B le pion, prend le pion du fou de la dame contraire.

N le fou de la dame, prend la dame contraire.

B le pion, prend le pion du chevalier de la dame contraire.

N le chevalier de la dame, à la 3 case de son fou.

B le chevalier du roi, à la case de la dame contraire, & donne échec du fou de son roi.

N le roi, à la case de son fou.

B le pion, prend la tour de la dame contraire, & fait dame nouvelle.

N la tour, prend le chevalier du roi contraire.

B la dame, prend la tour du roi contraire, & donne échec.

N le chevalier, prend la dame contraire.

B le chevalier, prend le fou de la dame contraire, & gagnera.

Défense de ce coup.

*B le pion, prend le pion du fou de la dame contraire.

N le chevalier de la dame, prend le pion contraire.

B le chevalier donne échec double, à la 3 case de la tour du roi contraire.

N le roi, à la case de sa tour.

B le chevalier donne échec, à la 2 case du fou du roi contraire.
N le roi, à la case de son chevalier.
B le chevalier donne échec double, à la 3 case de la tour du roi contraire, & fera le jeu pat.
N le roi, à la case de son fou.
B le chevalier, prend le fou de la dame contraire.
N le chevalier, prend le chevalier contraire.
B la dame, prend le chevalier contraire.
N le fou du roi, prend le pion du fou du roi contraire, & donne échec.
B le roi, à la case de son fou.
N le fou du roi, prend la tour du roi contraire.
B la dame donne échec, à la 4 case du fou du roi contraire.
N le roi, à sa 2 case.
B le chevalier donne échec, à la 4 case de la dame contraire.
N le roi, à la case de sa dame.
B le chevalier, prend la dame contraire.
N le pion de la tour de la dame, prend le chevalier contraire.
B le roi prend le fou du roi contraire, & gagnera.

CHAPITRE XXXIX.

Autre maniere de jouer.

NOir, le pion du roi, deux cases.
Blanc, de même.
N le fou du roi, à la 4 case du fou de sa dame.
B le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.
N le chevalier de la dame, à la 3 case de son fou.
B le pion du fou de la dame, une case.
N la dame, à la 3 case du fou de son roi.
B le pion du chevalier de la dame, 2 cases.
N le fou du roi, à la 3 case du chevalier de sa dame.

B le pion du chevalier de la dame, une case.

N le chevalier de la dame, à la 4 case de la tour de sa dame.

* B le pion de la dame, 2 cases.

N le pion de la dame, une case.

B le pion de la tour du roi, une case.

N le chevalier du roi, à la 2 case de son roi.

B le pion de la dame, une case.

N le chevalier du roi, à sa 3 case.

B le fou de la dame, à la 4 case du chevalier du roi contraire, prendra la dame contraire & gagnera.

Défense de ce coup.

* B le pion de la dame, 2 cases.

N le pion, prend le pion contraire.

B le pion, prend le pion contraire.

N le chevalier du roi, à la 2 case de son roi.

B la dame, à la 4 case de sa tour.

N le chevalier du roi, à sa 3 case.

B le fou de la dame, à la 4 case du chevalier du roi contraire.

N la dame, à la 3 case de son roi.

B le pion de la dame, une case.

N la dame, à sa troisiéme case.

B le fou de la dame, à la 2 case de sa dame, prendra le chevalier de la dame contraire, & gagnera.



Livre



LIVRE SECOND.

CONTENANT

DIVERSES MANIÉRES DE JOUER

DU GAMBIT.

CHAPITRE PREMIER.

BLanc, le pion du roi, deux cases.
Noir de même.
B le pion du fou du roi, deux cases.
N le pion du roi, prend le pion du fou du roi contraire.
B le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.
N le pion du chevalier du roi, 2 cases.
B le fou du roi, à la 4 case du fou de sa dame.
N le pion du chevalier du roi, une case.
B le chevalier du roi, à la 4 case du roi contraire.
N la dame donne échec, à la 4 case de la tour du roi contraire.
B le roi, à la case de son fou.
N le chevalier du roi, à la 3 case de sa tour.
B le pion de la dame 2 cases.
N le pion de la dame, une case.
B le chevalier du roi, à la 3 case de sa dame.
N le pion du roi, une case, à la 3 case du fou du roi contraire.
* B le pion du chevalier du roi, une case.
N la dame donne échec, à la 3 case de la tour du roi contraire.
B le roi, à la 2 case de son fou.
N la dame donne échec, à la 2 case du chevalier du roi contraire.

B le roi, à sa 3 case.
N le chevalier du roi, à sa case.
B le chevalier du roi, à la 4 case du fou de son roi.
N le fou du roi, à la 3 case de la tour de son roi.
B le fou du roi, à sa casse, dessus la dame contraire
N la dame, prend la tour du roi contraire.
B le fou du roi donne échec à la 4 case du chevalier de la dame contraire.
N le pion du fou de la dame, une case, couvre.
B le fou du roi, prend le pion contraire, & donne échec.
N le pion, prend le fou du roi contraire.
B la dame prend la dame contraire, & gagnera.

Défense de ce coup.

* B le pion du chevalier du roi, une case.
N la dame donne échec, à la 3 case de la tour du roi contraire.
B le roi, à sa case.
N la dame, à la 2 case du chevalier du roi contraire.
B le chevalier du roi, à la 2 case du fou de son roi.
N le chevalier de la dame à la 3 case de son fou.
B le fou du roi, à sa case, dessus la dame contraire, & gagnera.

CHAPITRE II.

Autre manière de jouer.

BLanc, le pion du roi deux cases.
Noir, de même.
B le pion du fou du roi, deux cases.
N le pion du roi, prend le pion du fou du roi contraire.
B le chevalier du roi à la 3 case de son fou.
N le pion du chevalier du roi, 2 cases.

B le fou du roi à la 4 case du fou de sa dame.

N le pion du chevalier du roi, une case.

B le chevalier du roi, à la 4 case du roi contraire.

N la dame donne échec, à la quatriéme case de la tour du roi contraire.

B le roi, à la case de son fou.

N le chevalier du roi, à la 3 case de sa tour.

B le pion de la dame deux cases.

N le pion de la dame, une case.

B le chevalier du roi, à la 3 case de sa dame.

N le pion du roi une case, à la 3 case du fou du roi contraire.

B le pion du chevalier du roi, une case.

N la dame donne échec, à la 3 case de la tour du roi contraire.

B le roi, à sa case.

N la dame, à la 4 case de la tour de son roi.

B le chevalier du roi, à la 4 case du fou de son roi.

N la dame donne échec, à la 4 case de sa tour.

* B le fou de la dame couvre, à la 2 case de sa dame.

N la dame, à la 3 case de son chevalier.

B le chevalier du roi, à la 4 case de la dame contraire.

N la dame, prend le pion de la dame contraire.

B le fou du roi, à la 3 case de sa dame.

N la dame, à la 4 case de son fou pour conserver les deux tours.

B le fou de la dame, à la 3 case de son roi.

N la dame donne échec à la 4 case de sa tour.

B le pion du chevalier de la dame, 2 cases, couvre.

N la dame, à la 4 case de la tour de la dame contraire.

B le fou du roi donne échec, à la 4 case du chevalier de la dame contraire.

N la dame, prend le fou du roi contraire.

B le chevalier du roi, prend le pion du fou de la dame contraire, & donne échec.

N le roi, à la case de sa dame.
B le chevalier prend la dame contraire, & gagnera.

Défense de ce coup.

* B le fou de la dame couvre, à la 2 case de sa dame.
N la dame, à la 4 case de la tour de la dame contraire.
† B le chevalier de la dame, à la 3 case de sa tour.
N le pion du fou de la dame, une case.
B le chevalier du roi, à la 4 case de la dame contraire.
N le pion du chevalier de la dame, 2 cases.
B le pion du chevalier de la dame, une case.
N la dame, prend le chevalier de la dame contraire.
B le fou de la dame, à la 4 case du chevalier de sa dame, dessus la dame contraire.
N la dame, à la 2 case du chevalier de la dame contraire.
B la tour de la dame, à la case du chevalier de sa dame, dessus la dame contraire.
N la dame, prend le pion de la tour de la dame contraire.
B la tour de la dame, à sa case dessus la dame contraire.
N la dame, à la 2 case du chevalier de la dame contraire.
B le fou de la dame, à la 3 case dessus sa dame contraire.
N la dame, prend la tour de la dame contraire.
B la dame, prend la dame contraire.
N le pion du fou de la dame, prend le chevalier contraire.
B le fou du roi, prend le pion contraire, & à la 4 case de la dame contraire.
N le chevalier de la dame, à la 2 case de sa dame.
B le fou du roi, prend la tour de la dame contraire, & gagnera.

Défense de ce coup.

† B le chevalier de la dame, à la 3 case de sa tour.
N la dame à sa 2 case.
B le chevalier du roi, à la 4 case de la dame contraire.
N le fou du roi, à la 2 case du chevalier de son roi.
B le fou de la dame prend le chevalier du roi contraire.
N le fou prend le fou de la dame contraire.
B le chevalier du roi donne échec à la 3 case du fou du roi contraire.
N le roi, à la case de son fou.
B le chevalier prend la dame contraire, & gagnera.

CHAPITRE III.

Autre manière de jouer.

BLanc, le pion du roi, deux cases.
Noir, de même.
B le pion du fou du roi, 2 cases.
N le pion du roi, prend le pion du fou du roi contraire.
B le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.
N le pion du chevalier du roi, 2 cases.
B le fou du roi, à la 4 case du fou de sa dame.
N le fou du roi, à la 2 case du chevalier de son roi.
B le pion de la dame, 2 cases.
N le pion de la dame, une case.
B le chevalier de la dame, à la 3 case de son fou.
N le pion du fou de la dame, une case.
B le pion de la tour du roi 2 cases.
N le pion de la tour du roi une case.
B le pion, prend le pion contraire.
N le pion, prend le pion contraire.
B la tour, prend la tour contraire.
N le fou du roi, prend la tour contraire.

B le chevalier du roi, à la 4 case du roi contraire.
N le pion de la dame, prend le chevalier contraire.
B la dame, à la 4 case de la tour du roi contraire.
N la dame, à la troisiéme case du fou de son roi.
B le pion de la dame, prend le pion contraire.
N la dame, à la 2 case du chevalier de son roi.
B le pion, une case, à la 3 case du roi contraire.
N le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.
* B le pion, prend le pion du fou du roi contraire, & donne échec.
N le roi, à la case de son fou.
B le fou de la dame, prend le pion du roi contraire, à la 4 case du fou de son roi.
N le chevalier du roi, prend la dame contraire.
B le fou de la dame donne échec & mat, à la 3 case de la dame contraire.

Défense de ce coup.

* B le pion prend le pion du fou du roi contraire, & donne échec.
N le roi, à sa deuxiéme case.
B la dame, à la 2 case de son roi.
N le fou de la dame, à la 3 case de son roi.
B le fou du roi, prend le fou de la dame contraire.
N le roi, prend le fou contraire.
B la dame donne échec, à la 4 case de son fou.
N le roi, à sa 2 case.
B la dame donne échec, à la 4 case de son chevalier.
N le roi, prend le pion contraire.
B la dame prend le pion du chevalier de la dame contraire, & donne échec.
N le chevalier de la dame, couvre à la 2 case de sa dame.
B la dame, prend la tour de la dame contraire, & gagnera.

Autre défense du même coup.

* B le pion prend le pion du fou du roi contraire, & donne échec.
N le roi, à la case de sa dame.

B la dame prend le pion du chevalier du roi contraire, à la 4 case du chevalier du roi contraire.

N la dame, prend la dame contraire.

B le pion, une case, fait dame nouvelle & donne échec.

N le roi, à la 2 case de sa dame.

B la dame prend le fou du roi contraire.

N la dame prend le pion du chevalier du roi contraire.

B la dame prend le chevalier du roi contraire.

N le pion une case, à la 3 case du fou du roi contraire.

B la dame donne échec, à la 2 case du fou du roi contraire.

N le roi, à la 3 case de sa dame.

B le fou de la dame donne échec, à la 4 case du fou de son roi.

N le roi, à la 4 case du fou de sa dame.

† B le chevalier donne échec, à la 4 case de la tour de sa dame.

N le roi, à la 4 case de la dame contraire.

B le pion du fou de la dame, une case, & donne échec.

N le roi, prend le pion du roi contraire.

B le chevalier donne échec & mat, à la 4 case du fou de la dame contraire.

Défense de ce coup.

† B le chevalier donne échec, à la 4 case de la tour de sa dame.

N le roi, à la 4 case du chevalier de la dame contraire.

B le fou de la dame donne échec, à la 2 case de sa dame.

N le roi prend le chevalier contraire.

B le pion du chevalier de la dame, une case, & donne échec.

N le roi, à la 3 case de la tour de la dame contraire.

B la dame donne échec, à la 2 case du roi contraire.

N le roi, à la 2 case du chevalier de la dame contraire.

† B la dame donne échec, à la 4 case du roi contraire.

N le roi prend le pion du fou de la dame contraire.

B la tour donne échec & mat, à la case du fou de sa dame.

Autre défense du même coup.

† B la dame donne échec, à la 4 case du roi contraire.

N le roi, à la 3 case de la tour de la dame contraire.

B le fou de la dame, donne échec à sa case.

N le roi, à la 4 case du chevalier de la dame contraire.

B le pion du fou de la dame, une case, & donne échec & mat.

CHAPITRE IV.

Autre manière de jouer.

BLanc, le pion du roi 2 cases.
Noir, de même.

B le pion du fou du roi, 2 cases.

N le pion, prend le pion contraire.

B le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.

N le pion du chevalier du roi, 2 cases.

B le pion de la tour du roi, deux cases,

N le pion du chevalier du roi, à la 4 case du chevalier du roi contraire.

B le chevalier, à la 4 case du roi contraire.

N le pion de la tour du roi, à sa 4 case.

B le fou du roi, à la 4 case du fou de la dame.

N le chevalier du roi, à la 3 case de sa tour.

B le pion de la dame, à la 4 case.

N le fou du roi, à la 2 case de son roi.

B le fou de la dame, prend le pion contraire, à la 4 case du fou de son roi.

N le fou du roi, prend le pion contraire ; à la 4 case de la tour du roi contraire, & donne échec.
B le pion du chevalier du roi, une case, couvre.
N le fou du roi, à la 4 case de son chevalier.
B la tour du roi, prend le pion contraire, à la 4 case de la tour contraire.
N le fou du roi, prend le fou contraire.
B le pion prend le fou contraire, à la 4 case du fou de son roi.
N le pion de la dame, une case.
B le chevalier du roi, prend le pion à sa 4 case.
N le fou de la dame, prend le chevalier contraire.
B la dame, prend le fou.
N le chevalier, prend la dame.
B la tour prend la tour, & donne échec.
N le roi, à sa 2 case.
B la tour prend la dame.
N le roi, prend la tour.
B le fou prend le pion, à la 2 case du fou du roi contraire.
N le chevalier de la dame, à la 3 case de son fou.
B le pion du fou de la dame, une case.
N le roi, à sa 2 case.
B le fou, à la 3 case du chevalier de sa dame.
N le chevalier du roi, à la 3 case du roi contraire.
B le roi, à la 2 case de son fou.
N le chevalier du roi donne échec, à la 4 case du chevalier du roi contraire.
B le roi à la 3 case de son fou, & gagnera.

CHAPITRE XXV.

Autre maniére de Jouer.

BLanc, le pion du roi, deux cases.
Noir, de même.
B le pion du fou du roi, 2 cases.
N le pion du roi, prend le pion du fou du roi contraire.

B le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.
N le pion de la tour du roi, une case.
B le fou du roi, à la 4 case du fou de la dame.
N le pion du chevalier du roi, 2 cases.
B le pion de la tour du roi, 2 cases.
N le pion du fou du roi, une case.
B le chevalier du roi, prend le pion du chevalier du roi contraire.
N le pion du fou du roi, prend le chevalier du roi contraire.
B la dame donne échec, à la 4 case de la tour du roi contraire.
N le roi, à sa 2 case.
B la dame donne échec, à la 2 case du fou du roi contraire.
N le roi, à la 3 case de sa dame.
B la dame donne échec, à la 4 case de la dame contraire.
N le roi, à sa 2 case.
B la dame donne échec & mat, à la 4 case du roi contraire.

CHAPITRE VI.

Autre manière de jouer.

BLanc le pion du roi, deux cases.
Noir, de même.
B le pion du fou du roi, 2 cases.
N le pion du roi, prend le pion du fou du roi contraire.
B le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.
N le pion de la tour du roi une case.
B le fou du roi, à la 4 case du fou de sa dame.
N le pion du chevalier du roi, 2 cases.
B le pion de la tour du roi, 2 cases.
N le pion du fou du roi, une case.

B le chevalier du roi, prend le pion du chevalier du roi contraire.

N la dame, à la 2 case de son roi.

B la dame donne échec, à la 4 case de la tour du roi contraire.

N le roi, à la case de sa dame.

B le chevalier donne échec, à la 2 case du fou du roi contraire.

N le roi à sa case.

B le chevalier du roi, prend la tour du roi contraire, & donne échec de sa dame.

N le roi, à la case de sa dame.

B le chevalier donne échec à la 2 case du fou du roi contraire.

N le roi, à sa case.

B le chevalier, prend le pion de la tour du roi contraire, & donne échec de sa dame.

N le roi, à la case de sa dame.

B le chevalier, prend le chevalier du roi contraire, & gagnera.

CHAPITRE VII.

Autre manière de Jouer.

BLanc, le pion du roi, deux cases.
Noir de même.

B le pion du fou du roi, 2 cases.

N le pion du roi, prend le pion du fou du roi contraire.

B le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.

N le pion de la tour du roi, une case.

B le fou du roi, à la 4 case du fou de sa dame.

N le pion du chevalier du roi, deux cases.

B le pion de la tour du roi, 2 cases.

N le pion du chevalier du roi, une case.

B le chevalier du roi, à la 4 case du roi contraire.

B le roi, à sa 3 case.
N le chevalier du roi, à sa case.
B le chevalier du roi, à la 4 case du fou de son roi.
N le fou du roi, à la 3 case de la tour de son roi.
B le fou du roi, à sa casse, dessus la dame contraire
N la dame, prend la tour du roi contraire.
B le fou du roi donne échec à la 4 case du chevalier de la dame contraire.
N le pion du fou de la dame, une case, couvre.
B le fou du roi, prend le pion contraire, & donne échec.
N le pion, prend le fou du roi contraire.
B la dame prend la dame contraire, & gagnera.

Défense de ce coup.

* B le pion du chevalier du roi, une case.
N la dame donne échec, à la 3 case de la tour du roi contraire.
B le roi, à sa case.
N la dame, à la 2 case du chevalier du roi contraire.
B le chevalier du roi, à la 2 case du fou de son roi.
N le chevalier de la dame à la 3 case de son fou.
B le fou du roi, à sa case, dessus la dame contraire, & gagnera.

CHAPITRE II.

Autre manière de jouer.

BLanc, le pion du roi deux cases.
Noir, de même.
B le pion du fou du roi, deux cases.
N le pion du roi, prend le pion du fou du roi contraire.
B le chevalier du roi à la 3 case de son fou.
N le pion du chevalier du roi, 2 cases.

B le fou du roi à la 4 case du fou de sa dame.

N le pion du chevalier du roi, une case.

B le chevalier du roi, à la 4 case du roi contraire.

N la dame donne échec, à la quatriéme case de la tour du roi contraire.

B le roi, à la case de son fou.

N le chevalier du roi, à la 3 case de sa tour.

B le pion de la dame deux cases.

N le pion de la dame, une case.

B le chevalier du roi, à la 3 case de sa dame.

N le pion du roi une case, à la 3 case du fou du roi contraire.

B le pion du chevalier du roi, une case.

N la dame donne échec, à la 3 case de la tour du roi contraire.

B le roi, à sa case.

N la dame, à la 4 case de la tour de son roi.

B le chevalier du roi, à la 4 case du fou de son roi.

N la dame donne échec, à la 4 case de sa tour.

* B le fou de la dame couvre, à la 2 case de sa dame.

N la dame, à la 3 case de son chevalier.

B le chevalier du roi, à la 4 case de la dame contraire.

N la dame, prend le pion de la dame contraire.

B le fou du roi, à la 3 case de sa dame.

N la dame, à la 4 case de son fou pour conserver les deux tours.

B le fou de la dame, à la 3 case de son roi.

N la dame donne échec à la 4 case de sa tour.

B le pion du chevalier de la dame, 2 cases, couvre.

N la dame, à la 4 case de la tour de la dame contraire.

B le fou du roi donne échec, à la 4 case du chevalier de la dame contraire.

N la dame, prend le fou du roi contraire.

B le chevalier du roi, prend le pion du fou de la dame contraire, & donne échec.

B le pion du chevalier du roi, une case.
N le pion, prend le pion contraire.
B le fou du roi, prend le chevalier du roi contraire, & donne échec.
N le roi prend le fou du roi contraire.
B le chevalier du roi, prend le pion contraire, & donne échec.
N le roi, à la troisiéme case de son chevalier.
B la dame, à la troisiéme case du fou de son roi.
N de même.
B la dame, prend le pion contraire, à la troisiéme case du chevalier de son roi.
N le pion de la dame, une case.
† B le chevalier du roi, à la troisiéme case du roi contraire, & donne échec de sa dame.
N le roi à la deuxiéme case de son fou.
B la tour, à la case du fou de son roi, & prendra la dame contraire.

Autre défense du même coup.

† B le chevalier du roi, à la troisiéme case du roi contraire, & donne échec de sa dame.
N le roi, à la deuxiéme case de la tour.
B la tour prend le pion contraire, & donne échec.
N le fou du roi, couvre.
B la tour prend le fou du roi contraire, & donne échec.
N la dame, prend la tour contraire.
B le fou, prend la dame contraire, & après donnera mat forcé.

CHAPITRE IX.

Autre façon de jouer.

BLanc, le pion du roi, deux cases.
Noir, de même.
B le pion du fou du roi, deux cases.

N le pion du roi, prend le pion du fou du roi contraire.
B le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.
N le chevalier du roi, à la 2 case de son roi.
B le pion de la tour du roi, deux cases.
N de même.
B le fou du roi, à la 4 case du fou de sa dame.
N le chevalier du roi, à sa troisiéme case.
B le chevalier du roi, à la quatriéme case du chevalier du roi contraire.
N le chevalier du roi, à la quatriéme case de son roi.
B le fou du roi, à la troisiéme case du chevalier de sa dame.
N le pion du fou du roi, une case.
B le chevalier du roi, 3 cases de sa tour.

Défense de ce coup.

* B la tour prend le pion nontraire, à la quatriéme case de la tour du roi contraire.
N la tour, à la case du chevalier de son roi.
B la tour, à la 2 case de la tour du roi contraire.
N la dame, à la 3 case du fou de son roi.
B la dame donne échec, à la quatriéme case de la tour du roi contraire.
N la dame couvre, à la troisiéme case du chevalier de son roi.
B le fou de la dame, à la 4 case du fou de son roi.
N la dame prend la dame contraire.
B la tour, prend la dame contraire.
N le fou du roi, à la deuxiéme case de son roi.
B le chevalier de la dame, à la 2 case de sa dame.
N le chevalier de la dame, à la 3 case de son fou.
B le pion du fou de la dame, une case.
N le pion de la dame, une case.
B le chevalier du roi, à la 3 case de la tour.
N le fou de la dame, à la 4 case du chevalier du roi contraire.
B la tour, à la 2 case de la tour du roi contraire.
N le fou, prend le chevalier du roi contraire.

B la tour prend le fou de la dame contraire.
N le pion une case, à la 2 case du chevalier du roi contraire.
B le roi, à la 2 case de son fou.
N le roi, à la 2 case de sa dame.
B la tour à la case du chevalier de son roi.
N la tour de la dame, à la case du fou de son roi.
B la tour, à la 3 case du fou de son roi.
N le fou du roi donne échec, à la 4 case de la tour du roi contraire.
B le roi, à sa 2 case.
N le roi, à la case de sa dame.
B le fou, à la 3 case de son roi.
N la tour, prend la tour contraire.
B le chevalier, prend la tour contraire.
N le fou, à la 3 case du fou de son roi.
B le chevalier, à la 2 case de sa dame.
N la tour, à la case du chevalier de son roi.
B la tour, prend le pion contraire.
N la tour, prend la tour contraire, & donne échec.
B le roi prend la tour contraire, & gagnera.

CHAPITRE. X.

Autre manière de jouer.

BLanc, le pion du roi deux cases.
Noir, de même.
B le pion du fou du roi, 2 cases.
N le pion du roi, prend le pion contraire.
B chevalier du roi, à la 3 case de son fou.
N le chevalier du roi, à la 2 case de son roi.
B le pion de la tour du roi, 2 cases.
N le pion de la tour du roi, 2 cases.
B le fou du roi, à la 4 case du fou de sa dame.
N le chevalier du roi, à sa 3 case.

B le chevalier du roi, à la 4 case du chevalier du roi contraire.
N le chevalier du roi, à la 4 case de son roi.
B le fou du roi, à la 3 case du chevalier de sa dame.
N le pion du fou du roi, une case.
B le chevalier du roi, à la 3 case de sa tour.
N le pion du chevalier du roi, 2 cases.
B le pion de la tour du roi, prend le pion contraire.
N le pion, prend le pion contraire.
B le pion de la dame, 2 cases.
N le chevalier du roi, à sa 3 case.
B le pion du chevalier du roi, une case.
N le pion, prend le pion du chevalier du roi contraire.
B le chevalier prend le pion contraire, à la 4 case du chevalier du roi contraire.
N le pion une case, à la 2 case du chevalier du roi contraire.
B le fou du roi donne échec, à la 2 case du fou du roi contraire.
N le roi à sa 2 case.
B la tour, à la case du chevalier de son roi.
N le chevalier du roi, à la 4 case de la tour du roi contraire.
B le fou du roi prend le pion contraire, à la 4 case de la tour du roi contraire.
N le fou du roi, à la 2 case du chevalier de son roi.
B la dame, à la 4 case du chevalier de son roi.
N le fou du roi, prend le pion de la dame contraire.
B la dame prend le chevalier du roi contraire, à la 4 case de la tour de son roi.
N la tour du roi, prend le fou du roi contraire.
B la dame, prend la tour du roi contraire.
N le fou du roi, prend la tour du roi contraire.
B la dame donne échec, à la 2 case du fou du roi contraire.
N le roi, à la 2 case de sa dame.
B la dame donne échec, à la 4 case de la dame contr aire.

N le roi, à sa 2 case.
B la dame donne échec, à la 4 case du roi contraire.
N le roi, à la case de son fou.
B la dame, donne échec, à la case de la tour du roi contraire.
N le roi, à sa 2 case.
B la dame donne échec, à la 2 case du chevalier du roi contraire.
N le roi, à la 3 case de sa dame.
B le chevalier du roi donne échec à la 2 case du fou du roi contraire, prendra la dame contraire & gagnera.

CHAPITRE XI.

Autre maniere de jouer.

BLanc, le pion du roi 2 cases.
Noir, de même.
B le pion du fou du roi, 2 cases.
N le pion du roi, prend le pion du fou du roi contraire.
B le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.
N le pion du chevalier du roi, 2 cases.
B le fou du roi, à la 4 case du fou de sa dame.
N le pion du chevalier du roi, une case.
B le fou du roi prend le pion du fou du roi contraire, & donne échec.
N le roi prend le fou du roi contraire.
B le chevalier donne échec, à la 4 case du roi contraire.
N le roi, à sa 3 case.
B la dame prend le pion contraire & donne échec, à la 4 case du chevalier de son roi.
N le roi prend le chevalier du roi contraire.
B la dame donne échec, à la 4 case du fou du roi contraire.
N le roi, à la 3 case de sa dame.

B le pion de la dame, 2 cases.
N le fou du roi, à la 2 case du chevalier de son roi.
B le fou de la dame, prend le pion contraire, & donne échec, à la 4 case du fou de son roi.
N le roi, à sa 2 case.
B le fou de la dame donne échec, à la 4 case du chevalier du roi contraire.
N le fou du roi couvre, à sa 3 case.
B le pion du roi, une case.
N le fou du roi, prend le fou contraire.
B la dame prend le fou contraire & donne échec, à la 4 case du chevalier du roi contraire.
N le roi, à sa case.
B la dame donne échec, à la 4 case de la tour du roi contraire.
N le roi, à sa 2 case.
B le roi saute.
N la dame, à la case de son roi.
B la dame donne échec, à la 4 case du chevalier du roi contraire.
N le roi, à sa 3 case.
B la tour donne échec, à la 3 case du fou du roi contraire.
N le chevalier, prend la tour du roi contraire.
B la dame prend le chevalier contraire, & donne échec à la 3 case du fou du roi contraire.
N le roi, à la 4 case de sa dame.
B le chevalier de la dame donne échec, à la 3 case de son fou.
N le roi prend le pion contraire, à la 4 case de la dame contraire.
B la dame donne échec, à la 4 case du fou de son roi.
N le roi, à la 4 case du fou de sa dame.
B le pion du chevalier de la dame 2 cases, & donne échec.
N le roi, à la 4 case du fou de sa dame.
B la dame donne échec, à la 4 case de son fou.
N le roi, à la 3 case du chevalier de sa dame.

B le chevalier de la dame donne échec & mat, à la 4 case de la tour de sa dame.

CHAPITRE XII.

Autre maniere de jouer.

BLanc, le pion du roi 2 cases.
Noir, de même.
B le pion du fou du roi, 2 cases.
N le pion de la dame, 2 cases.
B le pion du roi, prend le pion de la dame contraire.
N la dame, prend le pion contraire.
B le chevalier de la dame, à la 3 case de son fou.
N la dame, à la 3 case de son roi.
B le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.
N le pion, prend le pion contraire, & donne échec de sa dame.
B le roi, à la 2 case de son fou.
N le fou du roi donne échec, à la 4 case du fou de sa dame.
B le pion de la dame 2 cases, couvre.
N le fou du roi, à la 3 case de sa dame.
* B le fou du roi donne échec, à la 4 case du chevalier de la dame contraire.
N le roi à la 2 case de son fou, ou à la case de sa dame.
B la tour, à la case de son roi, dessus la dame contraire.
N la dame, à la 4 case du fou de son roi.
B la tour donne échec & mat, à la case du roi contraire.

Défense de ce coup.

* B le fou du roi donne échec, à la 4 case du chevalier de la dame contraire.
N le pion du fou de la dame, une case couvre.
B la tour à la case de son roi, dessus la dame contraire & la prendra.

CHAPITRE XIII.

Autre manière de jouer.

BLanc, le pion du roi, 2 cases.
Noir, de même.
B le pion du fou du roi, 2 cases.
N le pion du roi, prend le pion contraire.
B le fou du roi, à la 4 case du fou de sa dame.
N la dame donne échec, à la 4 case de la tour du roi contraire.
B le roi, à la case de son fou.
N le fou du roi, à la 4 case du fou de sa dame.
B le pion de la dame, 2 cases, couvre.
N le fou du roi, à la 3 case du chevalier de sa dame.
B le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.
N la dame à la 4 case du chevalier du roi contraire.
* B le fou du roi, prend le pion du fou du roi contraire, & donne échec.
N le roi, prend le fou du roi contraire.
B le chevalier du roi donne échec, à la 4 case du roi contraire.
N le roi, à la case de son fou.
B le chevalier prend la dame contraire, & gagnera.

Défense de ce coup.

* B le fou du roi, prend le pion du fou du roi contraire, & donne échec.
N le roi, à la case de son fou.
B le pion de la tour du roi, une case.
N la dame, à la 3 case du chevalier du roi contraire.
B le chevalier de la dame, à la 3 case de son fou.
N le roi prend le fou du roi contraire.
B le chevalier de la dame, à la 2 case de son roi, dessus la dame contraire.
N la dame, à la 3 case du chevalier de son roi.
B le chevalier du roi donne échec, à la 4 case du roi contraire,

N le roi, à la case de son fou.
B le chevalier prend la dame contraire, & donne échec, & gagnera.

CHAPITRE XIV.

Autre manière de jouer.

BLanc, le pion du roi, 2 cases.
Noir, de même.
B le pion du fou du roi, 2 cases.
N le pion du roi, prend le pion du fou du roi contraire.
B le fou du roi, à la 4 case du fou de sa dame.
N la dame donne échec, à la 4 case de la tour du roi contraire.
B le roi, à la case de son fou.
N le fou du roi, à la 4 case du fou de sa dame.
B le pion de la dame, 2 cases.
N le fou du roi, à la 3 case du chevalier de sa dame.
* B le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.
N la dame, à la 3 case de la tour de son roi.
B le pion du chevalier du roi, une case.
N la dame donne échec, à la 3 case de la tour du roi contraire.
B le roi, à la 2 case de son fou.
N le pion prend le pion contraire, & donne échec.
B le pion, prend le pion contraire.
N la dame, à la 4 case du chevalier du roi contraire.
B le fou du roi prend le pion du fou du roi contraire, & donne échec.
N le roi, à la case de son fou.
B la tour du roi, à sa 4 case, dessus la dame contraire, & gagnera.

Défense de ce coup.

* B le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.
N la dame, à la 3 case du fou de son roi.

B le pion du roi, une case.
N la dame, à la 4 case du fou de son roi.
B le fou du roi, à la 3 case de sa dame.
N la dame, à la 4 case du chevalier du roi contraire.
B le pion de la tour du roi, une case.
N la dame, à la 3 case du chevalier du roi contraire.
B le fou de la dame, à la 2 case de la dame.
N le chevalier de la dame, à la 3 case de son fou.
B le fou de la dame, à la case de son roi, dessus la dame contraire, & gagnera.

Autre défense du même coup.

* B le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.
N la dame, à la 3 case de la tour de son roi.
B le chevalier du roi, à la 4 case du roi contraire.
N le pion de la dame 2 cases.
B le fou du roi, prend le pion de la dame contraire.
N le fou de la dame, à la 3 case de son roi.
B le fou du roi, prend le pion du chevalier de la dame contraire, prendra la tour de la dame contraire, & gagnera.

CHAPITRE XV.

Autre manière de jouer.

BLanc, le pion du roi, deux cases.
Noir, de même.
B le pion du fou du roi, 2 cases.
N le pion du roi, prend le pion contraire.
B le fou du roi, à la 4 case du fou de sa dame.
N la dame donne échec, à la 4 case de la tour du roi contraire.
B le roi, à la case de son fou.
N le fou du roi, à la 4 case du fou de sa dame.
B le pion de la dame, 2 cases.
N le fou du roi, à la 3 case du chevalier de sa dame.
B le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.

N la dame, à la 2 case de son roi.
B le fou de la dame, prend le pion contraire, à la 4 case du fou de son roi.
N la dame, prend le pion du roi contraire.
B le fou du roi, prend le pion du fou du roi contraire, & donne échec.
N. le roi, à la case de son fou.
B le fou de la dame, à la 3 case du chevalier de son roi.
N le chevalier du roi, à la 3 case de sa tour.
B le chevalier de la dame, à la 3 case de son fou.
N la dame, à la 2 case de son roi.
B le fou du roi, à la 3 case du chevalier de sa dame.
N le pion du fou de la dame, une case.
B la dame à la 3 case.
N le pion de la dame, 2 cases.
B la tour de la dame, à la case de son roi.
N la dame, à la 2 case du fou de son roi.
B le fou de la dame donne échec, à la 3 case de la dame contraire.
N le roi, à la case de son chevalier.
B la tour, à la 2 case du roi contraire.
N la dame, à la 3 case du fou de son roi.
† B le chevalier de la dame, prend le pion de la dame contraire.
N la dame, prend le fou de la dame contraire, à sa 3 case.
B le chevalier donne échec double, à la 3 case du fou du roi contraire.
N le roi, à la case de son fou.
B la tour donne échec & mat, à la case du roi contraire.

Défense de ce coup.

* B le chevalier de la dame, prend le pion de la dame contraire.
N le pion, prend le chevalier de la dame contraire.
† B le fou du roi prend le pion contraire, & donne échec.

N le

N le chevalier du roi couvre, à la 2 case du fou de son roi.
B la tour donne échec & mat, à la case du roi contraire.

Autre défense du même coup.

† B le fou du roi prend le pion contraire, & donne échec.
N le roi, à la case de son fou.
B la tour donne échec, à la 2 case du fou du roi contraire.
N le roi, à sa case.
B la tour, prend la dame contraire.
N le pion, prend la tour contraire.
B la dame donne échec, à la 3 case de son roi.
N le roi, à la case de sa dame.
B la dame donne échec & mat, à la 2 case du roi contraire.

CHAPITRE XVI.

Autre manière de jouer.

BLanc, le pion du roi, 2 cases.
Noir, de même.
B le pion du fou du roi, 2 cases.
N le pion du roi, prend le pion du fou du roi contraire.
B le fou du roi, à la 4 case du fou de sa dame.
N la dame donne échec, à la 4 case de la tour du roi contraire.
B le roi, à la case de son fou.
N le fou du roi, à la 4 case du fou de sa dame.
B le pion de la dame, 2 cases.
N le fou du roi, à la 3 case du chevalier de sa dame.
B le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.
N la dame, à la 2 case de son roi.
B le fou de la dame prend le pion contraire, à la 4 case du fou de son roi.

N la dame, prend le pion du roi contraire.
B le fou du roi, prend le pion du fou du roi contraire, & donne échec.
N le roi, à la case de son fou.
B le fou de la dame, à la 3. case du chevalier de son roi.
N le chevalier du roi, à la 3. case de sa tour.
B le chevalier de la dame, à la 3. case de son fou.
N la dame, à la 2. case de son roi.
B le fou roi, à la 3. case du chevalier de sa dame.
N le pion du fou de la dame, une case.
B la dame, à sa 3. case.
N le pion de la dame, 2. cases.
B la tour de la dame, à la case de son roi.
N la dame, à la 3. case du fou de son roi.
B le fou de la dame, à la 4 case de la tour de son roi.
N la dame, à 3 case du chevalier de son roi.
B le fou de la dame donne échec à la 2 case du roi contraire.
N le roi, à la case de son chevalier.
B la dame, prend la dame contraire.
N le pion de la tour du roi, prend la dame contraire.
B le chevalier de la dame, prend le pion de la dame contraire.
N le pion, prend le chevalier de la dame contraire.
* B le fou prend le pion contraire, & donne échec à la 4 case de la dame contraire.
N le roi, à la 2 case de sa tour.
B le chevalier du roi donne échec & mat, à la 4 case du chevalier du roi contraire.

Défense de ce coup.

* B le fou prend le pion contraire, & donne échec, à la 4 case de la dame contraire.
N le chevalier du roi couvre, à la 2 case du fou de son roi.
B le chevalier du roi, à la 4 case du chevalier du roi contraire.

N la tour, à sa 4 case.
B le fou du roi, prend le chevalier du roi contraire, & donne échec.
N le roi, à la case de sa tour.
B le fou du roi prend le pion contraire, à la 3 case du chevalier du roi contraire.
N la tour, à la 4 case de la tour du roi contraire.
B le chevalier du roi donne échec, à la 2 case du fou du roi contraire.
N. le roi, à la case de son chevalier.
B le fou de la dame, prend la tour contraire, & gagnera.

CHAPITRE XVII.

Autre maniére de jouer.

BLanc, le pion du roi, deux cases.
Noir, de même.
B le pion du fou du roi, 2 cases.
N le pion du roi, prend le pion contraire.
B le fou du roi, à la 4 case du fou de sa dame.
N la dame donne échec, à la 4 case de la tour du roi contraire.
B le roi, à la case de son fou.
N le pion de la dame, une case.
B le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.
N le fou de la dame, à la 4 case du chevalier du roi contraire.
B le pion de la dame, 2 case.
N la dame, à la 3 case de la tour de soi roi.
B le pion du chevalier du roi, une case.
N la dame donne échec, à la 3 case de la tour du roi contraire.
B le roi, à la 2 case de son fou.
N le pion prend le pion contraire, & donne échec.
B le pion, prend le pion contraire.

N le fou de la dame, prend le chevalier du roi contraire.
B le fou du roi, prend le pion du fou du roi contraire, & donne échec.
N le roi, à la case de sa dame.
B la dame, prend le fou de la dame contraire.
N la dame, à sa 2 case.
B la tour du roi, prend le pion de la tour du roi contraire.
N la tour du roi, prend la tour du roi contraire.
B le fou du roi, prend le chevalier du roi contraire.
N la tour du roi donne échec, à la 2 case de la tour du roi contraire.
* B le roi, à la case de son chevalier.
N la tour du roi, prend le pion du fou de la dame contraire.
B la dame prend le fou du roi contraire, & donne échec.
N la dame couvre, à la case de son roi.
B le fou de la dame donne échec, à la 4 case du chevalier du roi contraire.
N le roi, à la 2 case de sa dame.
B le fou du roi, à la 3 case du roi contraire, & donne échec.
N la dame, prend le fou du roi contraire.
B la dame donne échec à la case de la dame contraire.
N le roi, à la 3 case du fou de sa dame.
B le pion de la dame, une case, & donne échec.
N la dame, prend le pion contraire.
B le pion prend la dame contraire, & donne échec.
N le roi, prend le pion contraire.
B le chevalier de la dame donne échec, à la 3 case du fou de sa dame.
N le roi, à sa 4 case.
B la dame donne echec, à la case du roi contraire.
N le roi, à la 4 case de la dame contraire.
B la dame donne échec, à la 4 case de son roi, & gagnera.

Défense de ce coup.

* B le roi, à la case de son chevalier.
N la tour du roi, à sa case.
B la dame prend le fou du roi contraire, & donne échec.
N la dame couvre, à la case de son roi.
B le fou de la dame donne échec, à la 4 case du chevalier du roi contraire.
N le roi, à la 2 case de sa dame.
B la dame, prend le pion du chevalier du roi contraire, & donne échec.
N le roi, à la 2 case du fou de sa dame.
B la dame, prend la tour du roi contraire.
N le chevalier de la dame, à la 2 case de sa dame.
B le fou du roi donne échec, à la 4 case de la dame contraire.
N le roi, à la 3 case du chevalier de sa dame.
B la dame, prend la dame contraire.
N la tour, prend la dame contraire.
B le chevalier de la dame, à la 2 case de sa dame, & gagnera.

Autre défense du même coup.

* B le roi, à la case de son chevalier.
N la dame, à la 3 case de la tour du roi contraire.
B la dame prend le fou du roi contraire, & donne échec.
N le roi, à la 2 case de sa dame.
B la dame donne échec, à la 2 case du fou du roi contraire.
N le roi, à la 3 case du fou de sa dame.
B la dame donne échec, à la 4 case de son fou.
N le roi, à la 2 case de sa dame.
B le fou du roi donne échec, à la 3 case du roi contraire.
N la dame, prend le fou du roi contraire.
B la dame prend la dame contraire, & donne échec.
N le roi, prend la dame contraire.
B le roi prend la tour contraire, & gagnera.

CHAPITRE XVIII.

Autre manière de Jouer.

BLanc, le pion du roi, deux cases.
Noir, de même.
B le pion du fou du roi, 2 cases.
N le pion du roi, prend le pion contraire.
B le fou du roi, à la 4 case du fou de sa dame.
N la dame donne échec, à la 4 case de la tour du roi contraire.
B le roi, à la case de son fou.
N le pion de la dame, une case.
B le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.
N le fou de la dame, à la 4 case du chevalier du roi contraire.
* B le pion de la dame, 2 cases.
N la dame, à la 3 case du fou de son roi.
B le pion du roi, une case.
N la dame, à la 3 case de la tour de son roi.
B le pion du chevalier du roi, une case.
N la dame donne échec, à la 3 case de la tour du roi contraire.
B le roi, à la 2 case de son fou.
N le pion prend le pion contraire, & donne échec.
B le pion, prend le pion contraire.
N le fou de la dame, prend le chevalier du roi contraire.
B la dame prend le fou de la dame contraire.
N la dame, à sa 2 case.
B la dame, prend le pion du chevalier de la dame contraire.
N la dame, à la 3 case de son fou.
B le fou du roi, à la 4 case du chevalier de la dame contraire, dessus la dame contraire, il la prendra, & gagnera.

Défense de ce coup.

B le pion de la dame, 2 cases.
N la dame, à la 3 case du fou de son roi.
B le pion du roi, une case.
N le pion, prend le pion contraire.
B le pion, prend le pion contraire.
N le fou de la dame, prend le chevalier du roi contraire.
B la dame, prend le fou de la dame contraire.
N la dame, prend le pion contraire.
B la dame prend le pion du chevalier de la dame contraire, & gagnera.

CHAPITRE XIX.

Autre façon de jouer.

BLanc, le pion du roi deux cases.
Noir, de même.
B le pion du fou du roi, 2 cases.
N le pion du roi, prend le pion du fou du roi contraire.
B le fou du roi, à la 4 case du fou de sa dame.
N la dame donne échec, à la 4 case de la tour du roi contraire.
B le roi, à la case de son fou.
N le pion de la dame, une case.
B le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.
N le fou de la dame, à la 4 case du chevalier du roi contraire.
B le pion de la dame, deux cases.
N la dame, à la 3 case du fou de son roi.
B le pion du roi, une case.
N le pion, prend le pion contraire.
B le pion, prend le pion contraire.
N la dame, prend le pion contraire.
B le chevalier du roi, prend la dame contraire.

N le fou de la dame, prend la dame contraire.
B le chevalier du roi, prend le pion du fou du roi contraire.
N le chevalier du roi, à la 3 case de la tour de son roi
B le chevalier, prend la tour contraire.
N le pion du chevalier du roi, une case.
B le fou de la dame, prend le pion contraire, à la 4 case du fou de son roi.
N le fou du roi, à la 2 case du chevalier de son roi.
B le pion du fou de la dame, une case.
N le chevalier du roi, à la 4 case du fou de son roi.
B le chevalier du roi, à la 2 case du fou du roi contraire, & gagnera.

CHAPITRE. XX.

Autre manière de jouer.

BLanc, le pion du roi deux cases.
Noir, de même.
B le pion du fou du roi, 2 cases.
N le pion du roi, prend le pion contraire.
B le fou du roi, à la 4 case du fou de sa dame.
N la dame donne échec, à la 4 case de la tour du roi contraire.
B le roi, à la case de son fou.
N le pion de la dame, une case.
B le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.
N le fou de la dame, à la 4 case du chevalier du roi contraire.
B le pion de la dame, 2 cases.
N la dame, à la 3 case de la tour de son roi.
B le pion du chevalier du roi, une case.
N le pion du chevalier du roi, 2 cases.
B le pion de la tour du roi, 2 cases.
N le pion du fou du roi, une case.

B le pion de son roi, une case.

N le pion de la dame, prend le pion contraire.

B le pion, prend le pion contraire.

N le pion, prend le pion contraire.

B la dame, à la 4 case de la dame contraire.

N le fou de la dame, prend le chevalier du roi contraire.

B la dame, prend le fou de la dame contraire.

N le pion du fou de la dame, une case.

B le pion de la tour du roi, prend le pion du chevalier du roi contraire.

N la dame, prend le pion contraire.

B le pion du chevalier du roi, prend le pion contraire.

N le pion, prend le pion contraire.

B le fou de la dame, prend le pion contraire.

N la dame, à la 3 case du fou de son roi.

B le chevalier de la dame, à la 3 case de son fou.

N le fou du roi à la 3 case de la tour de son roi.

* B la tour de la dame donne échec, à la case de son roi.

N le roi, à la case de son fou.

B le fou de la dame, prend le fou du roi contraire & donne échec, à la 3 case de la tour du roi contraire.

N le chevalier prend le fou de la dame contraire.

B la dame prend la dame contraire, & donne échec & mat, à la 3 case du fou du roi contraire.

Défense de ce coup.

B la tour de la dame, donne échec à la case de son roi.

N le roi, à la case de sa dame.

B la tour, prend le fou du roi contraire.

N le chevalier, prend la tour du roi contraire.

B le fou de la dame donne échec, à la 2 case du fou de la dame contraire.

N le roi, prend le fou de la dame contraire.

B la dame, prend la dame contraire, & gagnera

CHAPITRE XXI.

Autre manière de jouer.

BLanc le pion du roi, deux cases.
Noir, de même.
B le pion du fou du roi, 2 cases.
N le pion du roi, prend le pion contraire.
B le fou du roi, à la 4 case du fou de sa dame.
N la dame donne échec, à la 4 case de la tour du roi contraire.
B le roi, à la case de son fou.
N le pion de la dame, une case.
B le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.
N le fou de la dame, à la 4 case du chevalier du roi contraire.
B le pion de la dame, 2 cases.
N la dame, à la 3 case de la tour de son roi.
B le pion du chevalier du roi, 2 cases.
N le pion du chevalier du roi, 2 cases.
B le pion de la tour du roi, 2 cases.
N le pion du fou du roi, une case.
B le pion du roi, une case.
N le pion, prend le pion contraire.
B le pion, prend le pion contraire.
N le pion, prend le pion contraire.
B la dame, à la 4 case de la dame contraire.
N le fou de la dame, prend le chevalier du roi contraire.
B la dame, prend le fou de la dame contraire.
N le pion du fou de la dame, une case.
B le pion de la tour du roi, prend le pion du chevalier du roi contraire.
N la dame, prend le pion contraire.
B le pion du chevalier du roi, prend le pion contraire.

N le pion, prend le pion contraire.
B le fou de la dame, prend le pion contraire.
N la dame, à la 3 case du fou de son roi.
* B le chevalier de la dame, à la 3 case de son fou.
N le fou du roi, à la 3 case de la tour de son roi.
B la tour donne échec, à la case de son roi.
N le roi, à la 2 case de sa dame.
B la dame donne échec, à sa 3 case.
N le roi, à la case du fou de sa dame.
B la tour donne échec & mat, à la case du roi contraire.

Défense de ce coup.

* B le chevalier de la dame, à la 3 case de son fou.
N le fou du roi, à la 3 case de sa dame.
† B la tour de la dame, à la case de son roi, & donne échec.
N le roi, à la case de sa dame, ou à la 2 case de sa dame.
B la tour à la case de sa dame, prendra le fou contraire, & gagnera.

Autre défense du même coup.

† B la tour donne échec, à la case de son roi.
N le chevalier du roi couvre, à la 2 case de son roi.
B le chevalier de la dame, à la 4 case de son roi.
N la dame, prend le fou de la dame contraire.
B le chevalier, prend le fou du roi contraire, & donne échec.
N la dame, prend le chevalier contraire.
B la tour du roi, à la 3 case de la tour du roi contraire.
N la dame prend la tour du roi contraire.
B la dame donne échec, à la 2 case du fou du roi contraire.
N le roi, à la case de sa dame.
B la dame prend le chevalier contraire, & donne échec, à la 2 case du roi contraire.
N le roi, à la case du fou de sa dame.
B le fou du roi donne échec, à la 3 case du roi contraire.

N le chevalier de la dame couvre à la 2 case de sa dame.
B la dame prend le chevalier de la dame contraire, & donne échec.
N le roi, à la case du chevalier de sa dame.
B la dame donne échec & mat, à la 3 case de la dame contraire.

CHAPITRE XXII.

Autre manière de Jouer.

BLanc, le pion du roi, deux cases.
Noir, de même.
B le pion du fou du roi, 2 cases.
N le pion du roi, prend le pion du fou du roi contraire.
B le fou du roi, à la 4 case du fou de sa dame.
N la dame donne échec, à la 4 case de la tour du roi contraire.
B le roi, à la case de son fou.
N le pion de la dame, une case.
B le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.
N le fou de la dame, à la 4 case du chevalier du roi contraire.
B le pion de la dame, 2 cases.
N la dame, à la 3 case de la tour de son roi.
B le pion du chevalier du roi, une case.
N le pion du chevalier du roi, 2 cases.
B le pion de la tour du roi, 2 cases.
N le pion du fou du roi, une case.
B le pion du roi, une case.
N le pion, prend le pion contraire.
B le pion, prend le pion contraire.
N de même.
B la dame, à la 4 case de la dame contraire.
N le fou de la dame, prend le chevalier du roi contraire.

B la dame, prend le fou de la dame contraire.
N le pion du fou de la dame, une case.
B le pion de la tour du roi, prend le pion du chevalier du roi contraire.
N la dame, prend le pion contraire.
B le pion du chevalier du roi, prend le pion contraire.
N le pion, prend le pion contraire.
B le fou de la dame, prend le pion contraire.
N la dame, à la 3 case du fou de son roi.
* B le chevalier de la dame, à la 3 case de son fou.
N le fou du roi, à la 3 case de sa dame.
B la tour de la dame donne échec, à la case de son roi.
N le chevalier du roi couvre, à la 4 case de son roi.
B le chevalier de la dame, à la 4 case de son roi.
N la dame, prend le fou de la dame contraire.
B le chevalier prend le fou du roi contraire, & donne échec.
N la dame, prend le chevalier contraire.
B la tour du roi, à la 3 case de la tour contraire.
N la dame, à sa deuxiéme case.
B la dame donne échec, à la 4 case de la tour contraire
N le roi, à la case de sa dame.
B la tour de la dame, à la case de sa dame.
N le chevalier du roi, à la 4 case de sa dame.
B le fou, prend le chevalier du roi contraire.
N la tour donne échec, à la case du fou de son roi.
B le roi, à la case de son chevalier.
N la dame donne échec, à la 2 case du chevalier de son roi.
B le fou du roi couvre, à la 2 case du chevalier de son roi, & donne échec de la tour de sa dame.
N le roi, à la case du fou de sa dame.
B la dame donne échec, à la 3 case de la tour de son roi.
N le chevalier de la dame couvre, à la 2 case de sa dame.

B la tour, prend le pion de la tour du roi contraire.
N la dame, prend le pion du chevalier de la dame contraire.
B la dame, prend le chevalier de la dame contraire, & donne échec.
N le roi, à la case du chevalier de sa dame.
B la dame donne échec & mat, à la 2 case du fou de la dame contraire.

Défense de ce coup.

* B le chevalier de la dame, à la 3 case de son fou.
N le fou du roi, à la 3 case de sa dame.
B la tour de la dame donne échec, à la case de son roi.
N le fou du roi couvre, à la 2 case de son roi.
B le chevalier de la dame, à la 4 case de son roi.
N la dame, prend le pion du chevalier de la dame contraire.
† B le chevalier donne échec, à la 3 case de la dame contraire.
N le roi, à la case de son fou.
B le fou de la dame donne échec double & mat, à la 3 case de la tour du roi contraire.

Défense de ce coup.

† B le chevalier donne échec, à la 3 case de la dame contraire.
N le roi, à la 2 case de sa dame.
¶ B la dame donne échec, à la 4 case du chevalier de son roi.
N le roi, à la case de sa dame.
B la dame donne échec & mat, à la case du fou de la dame contraire.

Autre défense du même coup.

*B la dame donne échec, à la 4 case du chevalier de son roi.
N le roi, à la 2 case du fou de sa dame.
B le chevalier, à la case du fou de la dame contraire, & donne échec du fou de sa dame.
N le roi, à la case de sa dame.

B la tour donne échec, à la case de sa dame.
N le roi, à sa case.
B la dame donne échec, à la 4 case de la tour du roi contraire.
N le roi, à la case de son fou.
B la dame donne échec & mat, à la 2 case du fou du roi contraire.

CHAPITRE XXIII.

Autre manière de jouer.

BLanc, le pion du roi, 2 cases.
Noir de même.
B le pion du fou du roi, 2 cases.
N le pion du roi, prend le pion contraire.
B le fou du roi, à la 4 case du fou de sa dame.
N le fou du roi, à la 2 case de son roi.
B le pion de la dame 2 cases.
N le fou du roi donne échec, à la 4 case de la tour du roi contraire.
B le roi, à la case de son fou.
N le pion du chevalier du roi, 2 cases.
B le pion du chevalier du roi, une case.
N le pion, prend le pion contraire.
B le pion, prend le pion contraire.
N le fou du roi, prend le pion contraire.
B la dame, à la 4 case de la tour du roi contraire.
N la dame donne échec, à la 3 case du fou de son roi.
B le chevalier du roi couvre, à la 3 case de son fou.
N le pion de la dame, une case.
B le fou de la dame prend le pion contraire, à la 4 case du chevalier du roi contraire, dessus la dame contraire.
N la dame, à la 3 case du chevalier de son roi.
B la dame prend la dame contraire.

N le pion du fou du roi, prend la dame contraire.
B le fou du roi, prend le chevalier du roi contraire.
N la tour prend le fou du roi contraire.
B le roi, à la 2 case de son chevalier, gagnera.

CHAPITRE XXIV.

Autre maniere de jouer.

BLanc, le pion du roi 2 cases.
Noir, de même.
B le pion du fou du roi, 2 cases.
N le pion du roi, prend le pion du fou du roi contraire.
B le chevalier du roi, à la 3 case du fou de son roi.
N le pion du chevalier du roi, 2 cases.
B le fou du roi, à la 4 case du fou de sa dame.
N le fou du roi, à la 2 case du chevalier de son roi.
B le pion de la tour du roi, 2 cases.
N le pion du chevalier du roi, une case.
B le chevalier du roi, à la 4 case du chevalier du roi contraire.
N le chevalier du roi, à la 3 case de sa tour.
B le pion de la dame, 2 cases.
N le pion de la dame, une case.
B le fou de la dame, prend le pion contraire, à la 4 case du fou de son roi.
N la dame, à la 2 case de son roi.
B le roi saute.
N le pion du fou du roi, une case.
B le pion du fou de la dame, une case.
N le pion du fou du roi, prend le chevalier du roi contraire.
B le fou de la dame, prend le pion contraire.
N la dame, à sa 2 case.
B de même.
N le chevalier du roi, à sa case.

* B le fou du roi donne échec, à la 2 case du fou du roi contraire.
N le roi, à la case de son fou.
B le fou du roi, à la 3 case du roi contraire dessus la dame contraire, & donne échec de la tour de son roi.
N le roi, où il voudra.
B le fou prend la dame contraire, & gagnera.

Défense de ce coup.

* B le fou du roi donne échec, à la 2 case du fou du roi contraire.
N la dame, prend le fou du roi contraire.
B la tour, prend la dame contraire.
N le roi, prend la tour.
B le chevalier de la dame, à la 3 case de sa tour.
N le chevalier du roi, à la 2 case de son roi.
B la tour donne échec, à la case du fou de son roi.
N le roi, à sa case.
B le fou de la dame, prend le chevalier du roi contraire.
N le roi, prend le fou de la dame contraire.
† B la dame donne échec, à la 4 case du chevalier du du roi contraire.
N le roi à sa case.
B la dame prend le fou du roi contraire, & donnera échec & mat forcé.

Défense de ce coup.

† B la dame donne échec, à la 4 case du chevalier du roi contraire.
N le roi, à sa 3 case.
B le pion de la dame une case, & donne échec à la 4 case de sa dame contraire.
N le roi, à la 2 case de sa dame.
B la tour donne échec, à la 2 case du fou du roi contraire.
N le roi, à sa case.
B la dame donne échec & mat, à la 2 case du roi contraire.

CHAPITRE XXV.

Autre manière de jouer.

BLanc, le pion du roi, 2 cases.
Noir, de même.
B le pion du fou du roi, 2 cases.
N le pion du roi, prend le pion contraire.
B le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.
N le pion du chevalier du roi, 2 cases.
B le fou du roi, à la 4 case du fou de sa dame.
N le pion du fou du roi, une case.
B le chevalier du roi, prend le pion du chevalier du roi contraire.
N le pion, prend le chevalier du roi contraire.
B la dame donne échec, à la 4 case de la tour du roi contraire.
N le roi, à sa 2 case.
B la dame prend le pion contraire, à la 4 case du chevalier du roi contraire, & donne échec.
N le roi, à sa case.
B la dame donne échec & mat, à la 4 case du roi contraire.

CHAPITRE XXVI.

Autre manière de jouer.

BLanc, le pion du roi, 2 cases.
Noir, de même.
B le pion du fou du roi, 2 cases.
N le pion, prend le pion contraire.
B le fou du roi, à la 4 case du fou de sa dame.
N le chevalier du roi, à la 2 case de son roi.
B la dame, à la 3 case du fou de son roi.

N le chevalier du roi, à sa 3 case.

B le pion de la dame, 2 cases.

N la dame donne échec, à la 4 case de la tour du roi contraire.

B le pion du chevalier du roi, une case, couvre.

N le pion, prend le pion contraire.

B le fou du roi, prend le pion du fou du roi contraire, & donne échec.

N le roi, à la case de sa dame.

B le pion, prend le pion contraire, à la 3 case du chevalier de son roi.

N la dame, à la 3 case du fou de son roi.

B la dame prend la dame contraire.

N le pion du chevalier du roi, prend la dame contraire.

B le fou du roi, prend le chevalier du roi conteaire, & gagnera.

CHAPITRE XXVII.

Autre manière de jouer.

BLanc, le pion du roi, 2 cases.

N Noir, de même.

B le pion du fou du roi, 2 cases.

N le pion du roi, prend le pion contraire.

B le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.

N le pion du chevalier du roi, 2 cases.

B le fou du roi, à la 4 case du fou de sa dame.

N le pion du chevalier du roi, une case.

B le chevalier du roi, à la 4 case du roi contraire.

N la dame donne échec, à la 4 case de la tour du roi contraire.

B le roi, à la case de son fou.

N le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.

B le fou du roi, prend le pion du fou du roi contraire, & donne échec.

N le roi, à la case de sa dame.
B le pion de la dame, 2 cases.
N le chevalier, prend le pion du roi contraire.
B la dame, à la 2 case de son roi.
N le chevalier donne échec, à la 3 case du chevalier du roi contraire.
B le pion de la tour du roi, prend le chevalier du roi contraire.
N la dame prend la tour du roi contraire, & donne échec.
B le roi, à la 2 case de son fou.
N le pion prend le pion contraire & donne échec à la 3 case du chevalier du roi contraire.
B le roi, prend le pion contraire.
N la dame, prend le fou de la dame contraire.
B le chevalier du roi donne échec, à la 3 case du fou de la dame contraire.
N le chevalier ou le pion, prend le chevalier du roi contraire.
B la dame donne échec & mat, à la case du roi contraire.

CHAPITRE XXVIII.

Autre manière de jouer.

BLanc, le pion du roi, 2 cases.
Noir, de même.
B le pion du fou du roi, 2 cases.
N le fou du roi, à la 4 case du fou de sa dame.
B le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.
N le pion de la dame, une case.
B le pion du fou de la dame, une case.
N la dame, à la 2 case de son roi.
B le pion de la dame, 2 cases.
N le pion du roi, prend le pion de la dame contraire.

B le pion, prend le pion contraire.
N la dame prend le pion du roi contraire, & donne échec.
B le roi, à la 2 case de son fou.
N le fou du roi, à la 4 case du chevalier de la dame contraire.
B le pion de la tour de la dame, une case.
N le fou du roi, à la 4 case de la tour de sa dame.
B le pion du chevalier de la dame, 2 cases.
N le fou du roi, à la 3 case du chevalier de sa dame.
* B le fou du roi donne échec, à la 4 case du chevalier de la dame contraire.
N le roi, à la case de son fou, ou à la case de sa dame.
B la tour du roi, à la case de son roi, dessus la dame contraire.
N la dame, à la 4 case du fou de son roi.
B la tour donne échec & mat, à la case du roi contraire.

Défense de ce coup.

* B le fou du roi donne échec, à la 4 case du chevalier de la dame contraire.
N le pion du fou de la dame, une case, couvre.
B la tour du roi, à la case de son roi, dessus la dame contraire, & la prendra.

CHAPITRE XXIX.

Autre maniére de jouer.

BLanc, le pion du roi 2 cases.
Noir, de même.
B le fou du roi, à la 4 case du fou de sa dame.
N de même.
B la dame, à la 2 case de son roi.
N de même.
B le pion du fou du roi, 2 cases.
N le fou du roi, prend le chevalier du roi contraire.

B la tour, prend le fou du roi contraire.
N le pion du roi, prend le pion du fou du roi contraire.
B le pion de la dame, 2 cases.
N la dame donne échec à la 4 case de la tour du roi contraire.
B le pion du chevalier du roi, une case.
N le pion, prend le pion du chevalier du roi contraire.
B la tour, prend le pion contraire.
N le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.
B le chevalier de la dame, à la 3 case de son fou.
N le chevalier du roi, à la 4 case de sa tour.
B le fou du roi, prend le pion du fou du roi contraire, & donne échec.
N le roi prend le fou du roi contraire.
B le fou de la dame, à la 4 case du chevalier du roi contraire.
N le chevalier du roi, prend la tour du roi contraire.
B la dame donne échec, à la 3 case du fou de son roi.
N le roi, à la 3 case de son chevalier.
B le fou de la dame, prend la dame contraire.
N le chevalier du roi, à la 4 case de la tour de son roi.
B la dame donne échec, à la 4 case du fou du roi contraire.
N le roi, à la 3 case de sa tour.
B la dame donne échec & mat, à la 4 case du chevalier du roi contraire.

CHAPITRE XXX.

Autre manière de jouer.

BLanc, le pion du roi, 2 cases.
Noir, de même.
B le fou du roi, à la 4 case du fou de sa dame.

N de même.
B la dame, à la 2 case de son roi.
N de même.
B le pion du fou du roi, 2 cases.
N le pion du roi, prend le pion contraire.
B le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.
N le pion du chevalier du roi, 2 cases.
B le pion de la tour du roi, 2 cases.
N le pion du fou du roi, une case.
B le pion de la tour du roi, prend le pion contraire.
N le pion, prend le pion contraire.
B le chevalier de la dame, à la 3 case de son fou.
N le pion du fou de la dame, une case.
B le pion de la dame, 2 cases.
N le pion du fou du roi, une case, à la 4 case du chevalier du roi contraire.
B le chevalier du roi, à la 4 case de la tour de son roi.
N le fou du roi, prend le pion de la dame contraire.
B le chevalier du roi, à la 4 case du fou du roi contraire.
N le fou du roi prend le chevalier de la dame contraire, & donne échec.
B le pion, prend le fou du roi contraire.
N la dame, à la 3 case du fou de son roi.
B le fou de la dame prend le pion contraire, à la 4 case du fou de son roi.
N la dame prend le pion contraire, & donne échec, à la 3 case du fou de la dame contraire.
B le roi, à la 2 case de son fou.
N le pion du chevalier de la dame, 2 cases.
B le fou du roi, à la 3 case du chevalier de sa dame.
N le pion de la tour de la dame, 2 cases.
B le chevalier du roi donne échec à la 3 case de la dame contraire.
N le roi, à la case de sa dame.
B la dame prend le pion contraire, à la 4 case du chevalier de son roi.

N le chevalier du roi, à la 2 case de son roi.
B le chevalier donne échec, à la 2 case du fou du roi contraire.
N le roi, à sa case.
B la dame, à la 4 case de la tour du roi contraire.
N la dame donne échec à la 4 case de la dame contraire.
B le roi, à la 3 case de son fou.
N la dame donne échec, à la 3 case du fou de la dame contraire.
B le roi, à sa 2 case.
N la tour du roi, à la case du fou de son roi.
B le chevalier donne échec double, à la 3 case de la dame contraire.
N le roi, à la case de sa dame.
B la dame donne échec, à la case du roi contraire.
N la tour, prend la dame contraire.
B le chevalier donne échec & mat, à la 2 case du fou du roi contraire.

CHAPITRE XXXI.

Autre manière de jouer.

BLanc, le pion du roi, 2 cases.
Noir, de même.
B le fou du roi, à la 4 case du fou de sa dame.
N de même.
B la dame, à la 2 case de son roi.
N de même.
B le pion du fou du roi, 2 cases.
N le pion du roi, prend le pion contraire.
B le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.
N le pion du chevalier du roi, 2 cases.
B le pion de la dame, 2 cases.
N le fou du roi donne échec, à la 4 case du chevalier de la dame contraire.

B le pion

B le pion du fou de la dame, une case, couvre.
N le fou du roi, à la 4 case de la tour de sa dame.
* B le pion de la tour du roi, 2 cases.
N le pion du fou du roi, une case.
B le pion de la tour du roi, prend le pion du chevalier du roi contraire.
N le pion prend le pion contraire.
B le pion du chevalier du roi, une case.
N le pion une case, à la 4 case du chevalier du roi contraire.
B le chevalier du roi, à la 4 case du roi contraire.
N le pion, une case, à la 3 case du fou du roi contraire.
B la dame, à la 3 case de son roi.
N le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.
B le chevalier du roi, à la 3 case du chevalier du roi contraire.
N la dame, à la 2 case du chevalier de son roi.
B la chevalier du roi, prend la tour du roi contraire.
N la dame, prend le chevalier du roi contraire.
B le pion du roi, une case.
N le chevalier du roi, à sa case.
B la dame, à la 4 case du chevalier du roi contraire.
N le chevalier du roi, à la 2 case de son roi.
B la dame donne échec, à la 4 case de la tour du roi contraire.
N le roi, à la case de sa dame.
B la dame, prend le pion de la tour du roi contraire.
N la dame, prend la dame contraire.
B la tour, prend la dame contraire.
N le pion de la dame, une case.
B le pion du roi, une case, à la 3 case du roi contraire.
N le pion de la dame, une case.
B la tour donne échec, à la case de la tour du roi contraire.

B le chevalier de la dame, à la 4 case du fou du roi contraire, prendra la dame contraire, & gagnera.

Défense de ce coup.

* B le chevalier de la dame, à la 4 case de son roi.
N le pion du chevalier de la dame, 2 cases.
B le fou du roi, à la 3 case du chevalier de sa dame.
N le fou du roi, à la 2 case du fou de sa dame.
B la dame, prend le chevalier du roi contraire.
N la dame, prend la dame contraire.
B le chevalier de la dame donne échec, à la 3 case du fou du roi contraire.
N le roi, à la 2 case de son chevalier.
B le chevalier prend la dame contraire, & gagnera.

Autre défense du même coup.

* B le chevalier de la dame, à la 4 case de son roi.
N le chevalier du roi, à sa 2 case.
B le chevalier du roi, prend le pion contraire, à la 4 case du fou de son roi.
N le pion prend le chevalier du roi contraire.
B la tour, prend le pion contraire.
N la dame, à la 2 case de son roi.
B le chevalier de la dame donne échec, à la 3 case du fou du roi contraire.
N le roi à la case de sa tour.
B la dame, à la 4 case de son roi, donnera mat forcé, à la 2 case de la tour du roi contraire, ou prendra la dame contraire.

CHAPITRE XXXIII.

Autre manière de jouer.

BLanc, le pion du roi, deux cases.
Noir, de même.
B le fou du roi, à la 4 case du fou de sa dame.
N le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.

B le pion du fou du roi, 2 cases.

N le chevalier du roi, prend le pion du roi contraire.

B le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.

N le pion du roi, prend le pion du fou du roi contraire.

B le roi saute.

N le fou du roi donne échec, à la 4 case du fou de sa dame.

B le pion de la dame, 2 cases, couvre.

N le fou du roi, à la 3 case du chevalier de sa dame.

B la tour du roi, à la case de son roi.

N le pion du fou du roi, 2 cases.

B le chevalier de la dame, à la 3 case de son fou.

N la dame, à la 2 case de son roi.

B le fou du roi, à la 4 case de la dame contraire.

N le pion du fou de la dame, une case.

B le fou du roi, prend le chevalier du roi contraire.

N la dame, à la 3 case du fou de son roi.

B le fou du roi, prend le pion contraire, à la 4 case du foé du roi contraire, & donne échec de la tour.

N le roi, à la case de sa dame.

B le chevalier de la dame, à la 4 case de son roi.

N la dame, à la 3 case de la tour de son roi.

B le pion du chevalier du roi, une case.

N le chevalier de la dame, à la 3 case de sa tour.

B le chevalier, à la 3 case de le dame contraire.

N la dame, prend le chevalier de la dame contraire.

B le chevalier du roi, à la 4 case du roi contraire.

N la dame, à la 3 case du fou de son roi.

B la dame, à la 4 case de la tour du roi contraire.

N le pion du chevalier du roi, une case.

B le fou du roi, prend le pion du chevalier du roi contraire.

N le pion de la tour du roi, prend le fou du roi contraire.

B la dame prend la tour du roi contraire, & donne échec.

CHAPITRE XXV.

Autre manière de jouer.

BLanc, le pion du roi, 2 cases.
Noir, de même.
B le pion du fou du roi, 2 cases.
N le pion du roi, prend le pion contraire.
B le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.
N le pion du chevalier du roi, 2 cases.
B le fou du roi, à la 4 case du fou de sa dame.
N le pion du fou du roi, une case.
B le chevalier du roi, prend le pion du chevalier du roi contraire.
N le pion, prend le chevalier du roi contraire.
B la dame donne échec, à la 4 case de la tour du roi contraire.
N le roi, à sa 2 case.
B la dame prend le pion contraire, à la 4 case du chevalier du roi contraire, & donne échec.
N le roi, à sa case.
B la dame donne échec & mat, à la 4 case du roi contraire.

CHAPITRE XXVI.

Autre manière de jouer.

BLanc, le pion du roi, 2 cases.
Noir, de même.
B le pion du fou du roi, 2 cases.
N le pion, prend le pion contraire.
B le fou du roi, à la 4 case du fou de sa dame.
N le chevalier du roi, à la 2 case de son roi.
B la dame, à la 3 case du fou de son roi.

N le chevalier du roi, à sa 3 case.
B le pion de la dame, 2 cases.
N la dame donne échec, à la 4 case de la tour du roi contraire.
B le pion du chevalier du roi, une case, couvre.
N le pion, prend le pion contraire.
B le fou du roi, prend le pion du fou du roi contraire, & donne échec.
N le roi, à la case de sa dame.
B le pion, prend le pion contraire, à la 3 case du chevalier de son roi.
N la dame, à la 3 case du fou de son roi.
B la dame prend la dame contraire.
N le pion du chevalier du roi, prend la dame contraire.
B le fou du roi, prend le chevalier du roi conteaire, & gagnera.

CHAPITRE XXVII.

Autre manière de jouer.

BLanc, le pion du roi, 2 cases.
Noir, de même.
B le pion du fou du roi, 2 cases.
N le pion du roi, prend le pion contraire.
B le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.
N le pion du chevalier du roi, 2 cases.
B le fou du roi, à la 4 case du fou de sa dame.
N le pion du chevalier du roi, une case.
B le chevalier du roi, à la 4 case du roi contraire.
N la dame donne échec, à la 4 case de la tour du roi contraire.
B le roi, à la case de son fou.
N le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.
B le fou du roi, prend le pion du fou du roi contraire, & donne échec.

N le roi, à la case de sa dame.
B le pion de la dame, 2 cases.
N le chevalier, prend le pion du roi contraire.
B la dame, à la 2 case de son roi.
N le chevalier donne échec, à la 3 case du chevalier du roi contraire.
B le pion de la tour du roi, prend le chevalier du roi contraire.
N la dame prend la tour du roi contraire, & donne échec.
B le roi, à la 2 case de son fou.
N le pion prend le pion contraire & donne échec à la 3 case du chevalier du roi contraire.
B le roi, prend le pion contraire.
N la dame, prend le fou de la dame contraire.
B le chevalier du roi donne échec, à la 3 case du fou de la dame contraire.
N le chevalier ou le pion, prend le chevalier du roi contraire.
B la dame donne échec & mat, à la case du roi contraire.

CHAPITRE XXVIII.

Autre manière de jouer.

BLanc, le pion du roi, 2 cases.
Noir, de même.
B le pion du fou du roi, 2 cases.
N le fou du roi, à la 4 case du fou de sa dame.
B le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.
N le pion de la dame, une case.
B le pion du fou de la dame, une case.
N la dame, à la 2 case de son roi.
B le pion de la dame, 2 cases.
N le pion du roi, prend le pion de la dame contraire.

B le pion, prend le pion contraire.
N la dame prend le pion du roi contraire, & donne échec.
B le roi, à la 2 case de son fou.
N le fou du roi, à la 4 case du chevalier de la dame contraire.
B le pion de la tour de la dame, une case.
N le fou du roi, à la 4 case de la tour de sa dame.
B le pion du chevalier de la dame, 2 cases.
N le fou du roi, à la 3 case du chevalier de sa dame.
* B le fou du roi donne échec, à la 4 case du chevalier de la dame contraire.
N le roi, à la case de son fou, ou à la case de sa dame.
B la tour du roi, à la case de son roi, dessus la dame contraire.
N la dame, à la 4 case du fou de son roi.
B la tour donne échec & mat, à la case du roi contraire.

Défense de ce coup.

* B le fou du roi donne échec, à la 4 case du chevalier de la dame contraire.
N le pion du fou de la dame, une case, couvre.
B la tour du roi, à la case de son roi, dessus la dame contraire, & la prendra.

CHAPITRE XXIX.

Autre maniére de jouer.

BLanc, le pion du roi 2 cases.
Noir, de même.
B le fou du roi, à la 4 case du fou de sa dame.
N de même.
B la dame, à la 2 case de son roi.
N de même.
B le pion du fou du roi, 2 cases.
N le fou du roi, prend le chevalier du roi contraire.

B la tour, prend le fou du roi contraire.
N le pion du roi, prend le pion du fou du roi contraire.
B le pion de la dame, 2 cases.
N la dame donne échec à la 4 case de la tour du roi contraire.
B le pion du chevalier du roi, une case.
N le pion, prend le pion du chevalier du roi contraire.
B la tour, prend le pion contraire.
N le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.
B le chevalier de la dame, à la 3 case de son fou.
N le chevalier du roi, à la 4 case de sa tour.
B le fou du roi, prend le pion du fou du roi contraire, & donne échec.
N le roi prend le fou du roi contraire.
B le fou de la dame, à la 4 case du chevalier du roi contraire.
N le chevalier du roi, prend la tour du roi contraire.
B la dame donne échec, à la 3 case du fou de son roi.
N le roi, à la 3 case de son chevalier.
B le fou de la dame, prend la dame contraire.
N le chevalier du roi, à la 4 case de la tour de son roi.
B la dame donne échec, à la 4 case du fou du roi contraire.
N le roi, à la 3 case de sa tour.
B la dame donne échec & mat, à la 4 case du chevalier du roi contraire.

CHAPITRE XXX.

Autre manière de jouer.

BLanc, le pion du roi, 2 cases.
Noir, de même.
B le fou du roi, à la 4 case du fou de sa dame.

N de même.
B la dame, à la 2 case de son roi.
N de même.
B le pion du fou du roi, 2 cases.
N le pion du roi, prend le pion contraire.
B le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.
N le pion du chevalier du roi, 2 cases.
B le pion de la tour du roi, 2 cases.
N le pion du fou du roi, une case.
B le pion de la tour du roi, prend le pion contraire.
N le pion, prend le pion contraire.
B le chevalier de la dame, à la 3 case de son fou.
N le pion du fou de la dame, une case.
B le pion de la dame, 2 cases.
N le pion du fou du roi, une case, à la 4 case du chevalier du roi contraire.
B le chevalier du roi, à la 4 case de la tour de son roi.
N le fou du roi, prend le pion de la dame contraire.
B le chevalier du roi, à la 4 case du fou du roi contraire.
N le fou du roi prend le chevalier de la dame contraire, & donne échec.
B le pion, prend le fou du roi contraire.
N la dame, à la 3 case du fou de son roi.
B le fou de la dame prend le pion contraire, à la 4 case du fou de son roi.
N la dame prend le pion contraire, & donne échec, à la 3 case du fou de la dame contraire.
B le roi, à la 2 case de son fou.
N le pion du chevalier de la dame, 2 cases.
B le fou du roi, à la 3 case du chevalier de sa dame.
N le pion de la tour de la dame, 2 cases.
B le chevalier du roi donne échec à la 3 case de la dame contraire.
N le roi, à la case de sa dame.
B la dame prend le pion contraire, à la 4 case du chevalier de son roi.

N le chevalier du roi, à la 2 case de son roi.
B le chevalier donne échec, à la 2 case du fou du roi contraire.
N le roi, à sa case.
B la dame, à la 4 case de la tour du roi contraire.
N la dame donne échec à la 4 case de la dame contraire.
B le roi, à la 3 case de son fou.
N la dame donne échec, à la 3 case du fou de la dame contraire.
B le roi, à sa 2 case.
N la tour du roi, à la case du fou de son roi.
B le chevalier donne échec double, à la 3 case de la dame contraire.
N le roi, à la case de sa dame.
B la dame donne échec, à la case du roi contraire.
N la tour, prend la dame contraire.
B le chevalier donne échec & mat, à la 2 case du fou du roi contraire.

CHAPITRE XXXI.

Autre manière de jouer.

BLanc, le pion du roi, 2 cases.
Noir, de même.
B le fou du roi, à la 4 case du fou de sa dame.
N de même.
B la dame, à la 2 case de son roi.
N de même.
B le pion du fou du roi, 2 cases.
N le pion du roi, prend le pion contraire.
B le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.
N le pion du chevalier du roi, 2 cases.
B le pion de la dame, 2 cases.
N le fou du roi donne échec, à la 4 case du chevalier de la dame contraire.

B le pion

B le pion du fou de la dame, une case, couvre.
N le fou du roi, à la 4 case de la tour de sa dame.
* B le pion de la tour du roi, 2 cases.
N le pion du fou du roi, une case.
B le pion de la tour du roi, prend le pion du chevalier du roi contraire.
N le pion prend le pion contraire.
B le pion du chevalier du roi, une case.
N le pion une case, à la 4 case du chevalier du roi contraire.
B le chevalier du roi, à la 4 case du roi contraire.
N le pion, une case, à la 3 case du fou du roi contraire.
B la dame, à la 3 case de son roi.
N le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.
B le chevalier du roi, à la 3 case du chevalier du roi contraire.
N la dame, à la 2 case du chevalier de son roi.
B la chevalier du roi, prend la tour du roi contraire.
N la dame, prend le chevalier du roi contraire.
B le pion du roi, une case.
N le chevalier du roi, à sa case.
B la dame, à la 4 case du chevalier du roi contraire.
N le chevalier du roi, à la 2 case de son roi.
B la dame donne échec, à la 4 case de la tour du roi contraire.
N le roi, à la case de sa dame.
B la dame, prend le pion de la tour du roi contraire.
N la dame, prend la dame contraire.
B la tour, prend la dame contraire.
N le pion de la dame, une case.
B le pion du roi, une case, à la 3 case du roi contraire.
N le pion de la dame, une case.
B la tour donne échec, à la case de la tour du roi contraire.

N le chevalier du roi couvre, à sa case.
B le fou de la dame donne échec, à la 4 case du chevalier du roi contraire.
N le roi, à sa case.
B la tour prend le chevalier contraire, & donne échec & mat.

Défense de ce coup.

* B le pion de la tour du roi, 2 cases.
N le pion du chevalier du roi, une case, à la 4 case du chevalier du roi contraire.
B le chevalier du roi, à la 4 case du chevalier du roi contraire.
N le chevalier du roi, à la 3 case de sa tour.
B le fou de la dame, prend le pion contraire, à 4 case du fou de son roi.
N le pion du fou du roi, une case.
B le roi saute
N le pion, prend le chevalier du roi contraire.
B le fou prend le pion contraire.
N la dame, à la 2 case du chevalier de son roi.
B la dame, à la 3 case de son roi.
N le chevalier de son roi, à sa case.
B la tour du roi, à la 2 case du fou du roi contraire.
N la dame, à la 3 case du chevalier de son roi.
B la dame, à la 4 case du fou de son roi.
N le pion de la dame, une case.
B la tour donne échec, à la case du fou du roi contraire.
N le roi, à la 2 case de sa dame.
B le fou du roi, à la 2 case du fou du roi contraire.
N la dame, à la 2 case du chevalier de son roi.
B le fou du roi donne échec, à la case du roi contraire.
N le roi, à sa 3 case.
B le pion de la dame, une case, donne échec & mat.

CHAPITRE XXXII.

Autre manière de Jouer.

BLanc, le pion du roi, deux cases.
Noir, de même.
B le fou du roi, à la 4 case du fou de sa dame.
N de même.
B la dame, à la 2 case de son roi.
N de même.
B le pion du fou du roi, deux cases.
N le pion du roi, prend le pion contraire.
B le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.
N le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.
B le pion de la dame, 2 cases.
N le fou du roi donne échec, à la 4 case du chevalier de la dame contraire.
B le pion du fou de la dame, une case, couvre.
N le fou du roi, à la 4 case de la tour de sa dame.
B la pion du roi, une case.
N le chevalier du roi, à la 4 case de la tour de son roi.
B le roi saute.
N le roi saute.
B le chevalier du roi, à la case de son roi.
N la dame, à la 4 case de la tour du roi contraire.
B le chevalier du roi, à la 3 case de sa dame.
N le pion du chevalier du roi, 2 cases.
B le chevalier de la dame, à la 2 case de sa dame.
N le pion du fou de la dame, une case.
* B le chevalier de la dame, à la 4 case de son roi.
N le roi, à la case de sa tour.
B le chevalier de la dame, à la 3 case de la dame contraire.
N le chevalier de la dame, à la 3 case de la tour de sa dame.

B le chevalier de la dame, à la 4 case du fou du roi contraire, prendra la dame contraire, & gagnera.

Défense de ce coup.

* B le chevalier de la dame, à la 4 case de son roi.
N le pion du chevalier de la dame, 2 cases.
B le fou du roi, à la 3 case du chevalier de sa dame.
N le fou du roi, à la 2 case du fou de sa dame.
B la dame, prend le chevalier du roi contraire.
N la dame, prend la dame contraire.
B le chevalier de la dame donne échec, à la 3 case du fou du roi contraire.
N le roi, à la 2 case de son chevalier.
B le chevalier prend la dame contraire, & gagnera.

Autre défense du même coup.

* B le chevalier de la dame, à la 4 case de son roi.
N le chevalier du roi, à sa 2 case.
B le chevalier du roi, prend le pion contraire, à la 4 case du fou de son roi.
N le pion prend le chevalier du roi contraire.
B la tour, prend le pion contraire.
N la dame, à la 2 case de son roi.
B le chevalier de la dame donne échec, à la 3 case du fou du roi contraire.
N le roi à la case de sa tour.
B la dame, à la 4 case de son roi, donnera mat forcé, à la 2 case de la tour du roi contraire, ou prendra la dame contraire.

CHAPITRE XXXIII.

Autre manière de jouer.

BLanc, le pion du roi, deux cases.
Noir, de même.
B le fou du roi, à la 4 case du fou de sa dame.
N le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.

B le pion du fou du roi, 2 cases.
N le chevalier du roi, prend le pion du roi contraire.
B le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.
N le pion du roi, prend le pion du fou du roi contraire.
B le roi saute.
N le fou du roi donne échec, à la 4 case du fou de sa dame.
B le pion de la dame, 2 cases, couvre.
N le fou du roi, à la 3 case du chevalier de sa dame.
B la tour du roi, à la case de son roi.
N le pion du fou du roi, 2 cases.
B le chevalier de la dame, à la 3 case de son fou.
N la dame, à la 2 case de son roi.
B le fou du roi, à la 4 case de la dame contraire.
N le pion du fou de la dame, une case.
B le fou du roi, prend le chevalier du roi contraire.
N la dame, à la 3 case du fou de son roi.
B le fou du roi, prend le pion contraire, à la 4 case du foé du roi contraire, & donne échec de la tour.
N le roi, à la case de sa dame.
B le chevalier de la dame, à la 4 case de son roi.
N la dame, à la 3 case de la tour de son roi.
B le pion du chevalier du roi, une case.
N le chevalier de la dame, à la 3 case de sa tour.
B le chevalier, à la 3 case de le dame contraire.
N la dame, prend le chevalier de la dame contraire.
B le chevalier du roi, à la 4 case du roi contraire.
N la dame, à la 3 case du fou de son roi.
B la dame, à la 4 case de la tour du roi contraire.
N le pion du chevalier du roi, une case.
B le fou du roi, prend le pion du chevalier du roi contraire.
N le pion de la tour du roi, prend le fou du roi contraire.
B la dame prend la tour du roi contraire, & donne échec.

N la dame, prend la dame contraire.
B le chevalier donne échec, à la 2 case du fou du roi contraire.
N le roi, à la 2 case du fou de sa dame.
B le fou de la dame donne échec, à la 4 case du fou de son roi.
N le pion de la dame, une case, couvre.
B le fou de la dame prend le pion contraire, & donne échec, à la 3 case de la dame contraire.
N le roi, à la 2 case de sa dame.
B la tour donne échec & mat, à la 2 case du roi contraire.

CHAPITRE XXXIV.

Autre manière de jouer.

BLanc, le pion du roi, deux cases.
Noir, de même.
B le pion du fou du roi, 2 cases.
N le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.
B le chevalier de la dame, à la 3 case de son fou.
N le pion, prend le pion du fou du roi contraire.
B le pion de la dame, 2 cases.
N le fou du roi, à la 3 case du chevalier de la dame contraire.
B le fou du roi, à la 3 case de sa dame.
N la dame, à la 2 case de son roi.
B de même.
N le chevalier de la dame à la 3 case de son fou.
* B le pion du roi, une case.
N le chevalier de la dame, prend le pion de la dame contraire.
B le pion, prend le chevalier du roi contraire.
N le chevalier prend la dame contraire.
B le pion, prend la dame contraire.
N le chevalier, de la dame, prend le chevalier de la dame contraire.

B le pion de la tour de la dame, une case.
N le fou du roi, à la 4 case de la tour de sa dame.
B le fou de la dame, à la 2 case de sa dame, gagnera.

Défense de ce coup.

* B le pion du roi, une case.
N le chevalier du roi, à la 4 case de sa dame.
B le fou de la dame, à la 2 case de sa dame.
N le chevalier de la dame, prend le pion contraire, à la 4 case de la dame contraire.
B le chevalier de la dame, prend le chevalier du roi contraire.
N la dame donne échec, à la 4 case de la tour du roi contraire.
B le pion du chevalier du roi, une case, couvre.
N le pion, prend le pion contraire.
B la dame, à la 2 case du chevalier de son roi.
N le pion prend le pion contraire, & donne échec de sa dame.
B le roi, à la case de son fou.
N le pion, prend le chevalier du roi contraire, fait dame nouvelle, & donne échec.
B la dame prend la dame nouvelle.
N la dame, à sa case.
B la dame, prend le pion du chevalier du roi contraire.
N la tour du roi, à la case de son fou.
B le chevalier donne échec, à la 3 case du fou du roi contraire.
N le roi, à sa 2 case.
B le fou de la dame, prend le fou du roi contraire, & donne échec.
N le pion de la dame, une case, couvre.
B le pion prend le pion contraire, & donne échec.
N le pion prend le pion contraire.
B le chevalier donne échec, à la 4 case de la dame contraire.
N le roi, à sa case.
B la dame, prend le chevalier contraire, à sa 4 case.

N le fou de la dame, à la 3 case de son roi.
B le fou du roi donne échec, à la 4 case du chevalier de la dame contraire.
N le fou de la dame couvre, à la 2 case de sa dame.
B la dame donne échec, à la 4 case de son roi.
N la dame couvre, à la 2 case de son roi.
B la dame prend la dame contraire, & donne échec & mat.

CHAPITRE XXXV.

Autre manière d'ordonner son jeu, & de se défendre, le noir jouant le premier.

NOir, le pion du roi, deux cases.
Blanc, de même.
N le pion du fou du roi, 2 cases.
B le pion du roi, prend le pion du fou du roi contraire.
N le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.
B le pion du chevalier du roi, 2 cases.
N le fou du roi, à la 4 case du fou de sa dame.
B le pion du chevalier du roi, une case.
N le chevalier du roi, à la 4 case du roi contraire.
B la dame donne échec, à la 4 case de la tour du roi contraire.
N le roi, à la case de son fou.
B le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.
N le chevalier du roi, prend le pion du fou du roi contraire.
B le pion de la dame, 2 cases.
N le fou du roi, prend le pion de la dame contraire.
B le chevalier du roi, prend le fou de la dame contraire.
N le chevalier du roi, prend la tour du roi contraire.
B le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.
N le pion du roi, une case.

B le chevalier du roi, à la 4 case du roi contraire.
N la dame, à la 2 case de son roi.
B le chevalier donne échec, à la 3 case du chevalier du roi contraire.
N le pion de la tour du roi, prend le chevalier du roi contraire.
B la dame prend la tour du roi contraire, & donne échec.
N le roi, à la 2 case de son fou.
B le fou du roi donne échec à la 4 case du fou de sa dame, & gagnera.

CHAPITRE XXXVI.

Autre manière de jouer.

NOir, le pion du roi, 2 cases.
Blanc, de même.
N le pion du fou du roi, 2 cases.
B le pion du roi, prend le pion contraire.
N le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.
B le pion du chevalier du roi, 2 cases.
N le fou du roi, à la 4 case du fou de sa dame.
B le pion du chevalier du roi, une case.
N le chevalier du roi, à la 4 case du roi contraire.
B la dame donne échec, à la 4 case de la tour du roi contraire.
N le roi, à la case de son fou.
B le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.
N le fou du roi prend le pion du fou du roi contraire, & donne échec.
B le roi, à la case de sa dame.
N le fou du roi, à la 3 case du chevalier de sa dame.
B le chevalier du roi, à la 4 case de la tour de son roi.
N le chevalier du roi donne échec, à la 2 case du fou du roi contraire.
B le roi, à sa case.

N le chevalier du roi, prend la tour du roi contraire.
* B le chevalier du roi donne échec, à la 3 case du chevalier du roi contraire.
N le pion de la tour du roi, prend le chevalier du roi contraire.
B la dame, prend la tour du roi contraire, & donne échec.
N le roi, à sa 2 case.
B le pion une case, & donne échec à la 3 case du fou du roi contraire.
N le pion, prend le pion contraire.
B le pion prend le pion contraire, & donne échec.
N le roi, à la 2 case de son fou.
B la dame prend la dame contraire, & gagnera.

Défense de ce coup.

* B le chevalier du roi donne échec, à la 3 case du chevalier du roi contraire.
N le roi, à la case de son chevalier.
B le fou du roi donne échec, à la 4 case du fou de sa dame.
N le pion de la dame, 2 cases, couvre.
B le fou du roi prend le pion de la dame contraire & donne échec.
N la dame, prend le pion du roi contraire.
B le chevalier du roi donne échec à la 2 case du roi contraire.
N le roi, à la case de son fou.
B le chevalier prend la dame contraire, & gagnera.

CHAPITRE XXXVII.

Autre manière de jouer.

NOir, le pion du roi, 2 cases.
Blanc, de même.
N le pion du fou du roi, 2 cases.
B le pion du roi, prend le pion du fou du roi contraire.

N le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.
B le pion du chevalier du roi, 2 cases.
N le fou du roi, à la 4 case du fou de sa dame.
B le pion du chevalier du roi, une case.
N le chevalier du roi, à la 4 case du roi contraire.
B le chevalier du roi, à la 3 case de sa tour.
N le chevalier du roi prend le pion contraire, à sa 4 case.
B la dame donne échec, à la 4 case de la tour du roi contraire.
N le chevalier du roi couvre, à la 2 case du fou de son roi.
B le pion de la dame, 2 cases.
N le fou du roi, prend le pion de la dame contraire.
B le fou de la dame, à la 4 case du chevalier du roi contraire, prendra la dame contraire, & gagnera.

CHAPITRE XXXVIII.

Autre manière de jouer.

Noir, le pion du roi, 2 cases.
Blanc, de même.
N le pion du fou du roi, 2 cases.
B le pion du roi, prend le pion contraire.
N le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.
B le pion du chevalier du roi, 2 cases.
N le fou du roi, à la 4 case du fou de sa dame.
B le pion du chevalier du roi, une case.
N le chevalier du roi, à la 4 case du roi contraire.
B le chevalier du roi, à la 3 case de sa tour.
N le chevalier du roi, prend le pion du chevalier du roi contraire.
B la dame donne échec, à la 4 case de la tour du roi contraire.
N le chevalier du roi, couvre à la 2 case du fou de son roi.

B le pion de la dame, 2 cases.

N le pion du roi, prend le pion de la dame contraire.

B le pion du roi une case, à la 3 case du fou du roi contraire.

N le fou du roi donne échec, à la 4 case du chevalier de la dame contraire.

B le pion du fou de la dame une case, couvre.

N le pion, prend le piondu fou de la dame contraire.

B la dame donne échec, à la 2 case de son roi.

N le roi, à la case de son fou.

B le pion prend le pion du chevalier du roi contraire, & donne échec.

N le roi, prend le pion contraire.

B la dame donne échec, à la 4 case du chevalier de son roi.

N le roi, à la case de son fou.

B la dame prend le fou du roi contraire, & donne échec.

N le pion de la dame, une case, couvre.

B le chevalier prend le pion contraire, & gagnera.

CHAPITRE XXXIX.

Autre manière de jouer.

NOir, le pion du roi, 2 cases.

Blanc, de même.

B le pion du roi, prend le pion contraire.

N le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.

B le pion du chevalier du roi, 2 cases.

N le fou du roi, à la 4 case du fou de sa dame.

B le pion du chevalier du roi, une case.

N le chevalier du roi, à la 4 case du roi contraire.

B le chevalier du roi, à la 3 case de sa tour.

N le chevalier du roi, prend le pion du chevalier du roi contraire.

B le chevalier, prend le chevalier du roi contraire.

N la dame prend le chevalier du roi contraire.

B le pion de la dame, 2 cases.
N la dame prend le pion contraire, à la 4 case du fou de son roi.
B le pion, prend le fou du roi contraire.
N la dame donne échec, à la 4 case du roi contraire.
B le fou de la dame couvre, à la 3 case de son roi.
N la dame, prend la tour du roi contraire.
B la dame donne échec, à la 4 case de la tour du roi contraire.
N le roi, à la case de son fou.
B la dame donne échec, à la 4 case du fou du roi contraire.
N le roi, à la case de son chevalier.
B la dame, prend le pion contraire, à la 4 case du roi contraire.
N le pion de la tour du roi, une case.
B le fou de la dame, à la 4 case de sa dame.
N la dame, à la case du chevalier du roi contraire.
B le pion du fou du roi, 2 cases.
N la dame, à la 3 case du chevalier de son roi.
B le pion du fou du roi, une case.
N la dame, à la 3 case du fou de son roi.
B la dame donne échec, à la case du roi contraire.
N la dame couvre, à la case du fou de son roi.
B le fou du roi donne échec, à la 4 case du fou de sa dame.
N le roi, à la 2 case de sa tour.
B la dame donne échec & mat, à la 3 case du chevalier du roi contraire.

CHAPITRE XL.

Autre manière de jouer.

NOir, le pion du roi, deux cases.
Blanc; de même.
N le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.

B le pion du fou du roi, 2 cases.
N le chevalier du roi, prend le pion du roi contraire.
B la dame, à la 2 case de son roi.
N la dame donne échec, à la 4 case de la tour du roi contraire.
B le pion du chevalier du roi, une case, couvre.
N le chevalier du roi, prend le pion du chevalier du roi contraire.
* B la dame prend le pion du roi contraire, & donne échec.
N le roi, à la case de sa dame.
B le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.
N la dame, à la 3 case de la tour de son roi.
B le pion de la tour du roi, prend le chevalier du roi contraire.
N la dame, prend la tour du roi contraire.
B le chevalier du roi, à la 4 case du chevalier du roi contraire.
N la dame, à la 4 case de la tour de son roi.
B le chevalier donne échec, à la 3 case du roi contraire.
N le pion de la dame, prend le chevalier du roi contraire.
B la dame prend la dame contraire, & gagnera.

Défense de ce coup.

* B la dame prend le pion du roi contraire, & donne échec.
N le fou du roi couvre, à la 2 case de son roi.
B le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.
N la dame, à la 4 case de la tour de son roi.
B la dame, prend le pion du chevalier du roi contraire.
N le chevalier prend la tour du roi contraire.
B la dame prend la tour du roi contraire, & donne échec.
N le fou du roi, couvre à sa case.
B la dame donne échec, à la 4 case du roi contraire.
N la dame, prend la dame contraire.

B le pion, prend la dame contraire.
N le fou du roi, à la 4 case du fou de sa dame.
B le pion de la dame, 2 cases.
N le fou du roi donne échec, à la 4 case du chevalier de la dame contraire.
B le pion du fou de la dame, une case, couvre.
N le fou du roi, à la deuxiéme case de son roi.
B le fou du roi, à la 2 case du chevalier de son roi, gagnera.

CHAPITRE XLI.

Autre maniére de jouer.

NOir, le pion du roi, 2 cases.
Blanc, de même.
N le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.
B le pion du fou du roi, 2 cases.
N le chevalier du roi prend le pion du roi contraire.
B la dame, à la 2 case de son roi.
N la dame donne échec, à la 4 case de la tour du roi contraire.
B le pion du chevalier du roi, une case, couvre.
N le chevalier du roi, prend le pion du chevalier du roi contraire.
B la dame prend le pion du roi contraire & donne échec.
N le fou du roi couvre, à la 2 case de son roi.
B le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.
N la dame, à la 3 case de la tour de son roi.
B le pion de la tour du roi, prend le chevalier du roi contraire.
N la dame, prend la tour du roi contraire.
B la dame prend le pion du chevalier du roi contraire.
N la tour, à la case du fou de son roi.
B le roi, à la 2 case de son fou.

N le fou du roi donne échec, à la 4 case du fou de sa dame.
B le pion de la dame, 2 cases, couvre.
N le fou du roi, à la deuxiéme case de son roi.
B le chevalier de la dame, à la 3 case de son fou.
N le pion du fou de la dame, une case.
B le fou de la dame, à la 2 case de sa dame.
N le pion de la dame, 2 cases.
B le chevalier de la dame, prend le pion de la dame contraire.
N le pion, prend le chevalier de la dame contraire.
B le fou du roi donne échec, à la 4 case du chevalier de la dame contraire.
N le fou de la dame couvre, à la 2 case de sa dame.
B le fou du roi, prend le fou de la dame contraire, & donne échec.
N le chevalier, prend le fou du roi contraire.
B la tour prend la dame contraire, & gagnera.

CHAPITRE XLII.

Autre manière de jouer.

NOir, le pion du roi, deux cases.
Blanc, de même.
N le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.
B le pion du fou roi, 2 cases.
N le chevalier du roi, prend le pion du roi contraire.
B la dame, à la 2 case de son roi.
N la dame donne échec, à la 4 case de la tour du roi contraire.
B le pion du chevalier du roi, une case, couvre.
N le chevalier du roi, prend le pion du chevalier du roi contraire.
B la dame, prend le pion du roi contraire, & donne échec.
N le roi, à la case de sa dame.

B le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.
N la dame, à la 3 case de la tour de son roi.
B le pion de la tour du roi, prend le chevalier du roi contraire.
N la dame, prend la tour du roi contraire.
B le chevalier du roi, à la 4 case du chevalier du roi contraire.
N le pion de la dame, une case.
B le chevalier, prend le pion du fou du roi contraire, & donne échec.
N le roi, à la 2 case de sa dame.
* B la dame, à la 4 case du chevalier du roi contraire.
N le fou du roi, à la 2 case de son roi.
† B la dame donne échec, à la 4 case du fou du roi contraire.
N le roi, à la 3 case du fou de sa dame.
B la dame donne échec & mat, à la 4 case du chevalier de la dame contraire.

Défense de ce coup.

† B la dame donne échec, à la 4 case du fou du roi contraire.
N le roi, à sa case.
B la dame, prend le fou de la dame contraire, & donne échec.
N le roi, prend le chevalier contraire.
B la dame, prend la tour contraire, & gagnera.

Défense de ce coup.

* B la dame, à la 4 case du chevalier du roi contraire.
N la tour, à la case du chevalier de son roi.
B la dame donne échec, à la case de la dame contraire.
N le roi, à sa 3 case.
B le chevalier donne échec, à la 4 case du chevalier du roi contraire.
N le roi, à la 4 case de sa dame.
B la dame, prend le fou de la dame contraire, & gagnera.

Autre défense du même coup.

* B la dame, à la 4 case du chevalier du roi contraire.
N la dame donne échec, à la 4 case du roi contraire.
B le roi, à la 2 case de son fou.
N la dame donne échec, à la 4 case de la dame contraire.
B le roi, à la 2 case de son chevalier.
N la dame donne échec, à la 4 case du roi contraire.
B le roi, à la 2 case de sa tour.
N la tour du roi, à la case de son chevalier.
B la dame donne échec, à la case de la dame contraire.
N le roi, à sa 3 case.
B le chevalier, ou le fou du roi prendra la dame contraire, & gagnera.

CHAPITRE XLIII.

Autre manière de jouer.

NOir, le pion du roi, deux cases.
Blanc, de même.
N le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.
B le pion du fou du roi, 2 cases.
N le pion du roi, prend le pion contraire.
B le pion du roi, une case.
N le chevalier du roi, à la 4 case du roi contraire.
B le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.
N le pion du chevalier du roi, 2 cases.
B le pion de la dame, une case.
N le chevalier du roi, à la 4 case du fou de sa dame.
B le pion de la tour du roi, une case.
N le fou du roi, à la 2 case du chevalier de son roi.
B le pion de la dame, une case.

N le chevalier du roi, à la 3 case de son roi.
B le pion de la dame, une case.
N le chevalier du roi, à la 4 case du fou de sa dame.
B le pion du chevalier de la dame, deux cases.
N le chevalier du roi, à la 3 case de la tour de sa dame.
B le pion de la tour de la dame, une case.
N le pion de la dame, une case.
B le fou de la dame, à la 2 case du chevalier.
N le pion, prend le pion contraire.
B le chevalier du roi, prend le pion contraire.
N le chevalier de la dame, à la 2 case de sa dame.
B le fou du roi, à la 4 case du chevalier de la dame contraire.
N le pion du fou de la dame, une case.
B le pion, prend le pion du fou de la dame contraire.
N le chevalier, prend le chevalier du roi contraire.
B le pion, prend le pion du chevalier de la dame contraire, & donne échec du fou de son roi.
N le fou de la dame, couvre.
B le fou, prend le fou contraire.
N la tour, à la case du chevalier de son roi.
B le pion, prend la tour de la dame contraire.
N la dame, prend le pion contraire.
B le roi saute.
N la tour, prend le fou de la dame contraire.
B la dame donne échec, à la 2 case de son roi.
N le roi, à la case de son fou.
B la dame prend le chevalier, à la 3 case de la tour de la dame contraire, & gagnera.

CHAPITRE XLIV.

Autre manière de jouer.

NOir, le pion du roi, deux cases.
Blanc, de même.
N le pion du fou du roi, deux cases.
B de même.
N le pion du roi, prend le pion contraire.
B la dame donne échec, à la 4 case de la tour du roi contraire.
N le pion du chevalier du roi, une case, couvre.
B la dame, à la 2 case de son roi.
N la dame donne échec, à la 4 case de la tour du roi contraire.
B le roi, à la case de sa dame.
N le pion prend le pion contraire, à la 4 case du roi contraire.
B la dame prend le pion contraire, & donne échec.
N le fou du roi, couvre, à la 4 case de son roi.
B le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.
N la dame, à la 3 case du fou de son roi.
B le pion de la dame, 2 cases.
N le pion du chevalier du roi, une case.
B le pion de la tour du roi, 2 cases.
N le pion de la tour du roi, une case.
B le pion, prend le pion du chevalier du roi contraire.
N le pion de la tour du roi, prend le pion contraire.
B la tour, prend la tour contraire.
N la dame, prend la tour contraire.
B la dame donne échec, à la 3 case du chevalier du roi contraire.
N le roi, à la case de sa dame.
B le chevalier du roi, prend le pion contraire, à la 4 case du chevalier du roi conraire.

N la dame, prend le pion contraire, & donne échec, à la 4 case de la dame contraire.
B le fou de la dame couvre, à la 2 case de sa dame.
N le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.
B le chevalier du roi donne échec, à la 2 case du fou du roi contraire.
N le roi, à sa case.
B le chevalier donne échec double, à la 3 case de la dame contraire.
N le roi, à la case de sa dame.
B la dame donne échec, à la case du roi contraire.
N le chevalier du roi, prend la dame contraire.
B le chevalier du roi donne échec & mat, à la 2 case du fou du roi contraire.

CHAPITRE XLV.

Autre manière de jouer.

NOir, le pion du roi, 2 cases.
Blanc, de même.
N le fou du roi à la 4 case du fou de sa dame.
B le pion du fou du roi, 2 cases.
N le fou du roi prend le chevalier du roi contraire.
B la tour du roi prend le fou contraire.
N la dame donne échec à la 4 case de la tour du roi contraire.
B le pion du chevalier, une case, couvre.
N la dame prend le pion de la tour contraire.
B la tour à la 2 case du chevalier de son roi.
N la dame à la case de la tour du roi contraire.
B la dame à la 4 case du chevalier de son roi.
N la dame à la 3 case de la tour de son roi.
B le pion prend le pion contraire.
N le chevalier de la dame à la 3 case de son fou.
B la dame à la 4 case du fou de son roi.
N la dame à la 4 case de son roi.

B la tour à la 2 case du fou de son roi.
N le chevalier du roi à la 3 case de sa tour.
B le pion de la dame, 2 cases.
N le chevalier de la dame, prend le pion contraire.
B le chevalier de la dame à la 3 case de son fou.
N le pion du fou de la dame, une case.
B le fou de la dame à la 3 case de son roi.
N le pion du fou de la dame, une case.
B le chevalier de la dame à la 4 case de la dame contraire.
N la dame à la 3 case de son fou.
B la dame à la 4 case du chevalier du roi contraire.
N le roi saute.
B le chevalier donne échec à la 2 case du roi contraire, prendra la dame contraire, & gagnera.

CHAPITRE XLVI.

Autre manière de jouer, le Blanc commençant par le pion du fou du roi.

BLanc, le pion du fou du roi, 2 cases.
Noir, le pion du roi, 2 cases.
B le pion du fou, prend le pion du roi contraire.
N la dame donne échec, à la 4 case de la tour du roi contraire.
B le pion du chevalier du roi, une case, couvre.
N la dame, à la 4 case du roi contraire.
B le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.
N le chevalier de la dame, à la 3 case de son fou.
B le chevalier de la dame, à la 3 case de son fou.
N la dame, à la 4 case du fou de son roi.
B le pion du roi, 2 cases.
N la dame, à la 3 case de son roi.
B le pion de la dame, 2 cases.

N la dame, à la 2 case de son roi.
B le fou de la dame, à la 4 case du chevalier du roi contraire.
N la dame, à la 4 case du chevalier de la dame contraire.
B le pion de la tour de la dame, une case.
N la dame, prend le pion du chevalier de la dame contraire.
B le chevalier de la dame, à la 4 case de la tour de sa dame, prendra la dame contraire, & gagnera.

CHAPITRE XLVII.

Autre manière de jouer, le blanc commençant par le pion de la dame.

BLanc, le pion de la dame, 2 cases.
Noir, de même.
B le pion du fou de la dame, 2 cases.
N le pion de la dame, prend le pion du fou contraire.
B le pion du roi, une case.
N le pion du chevalier de la dame, 2 cases.
B le pion de la tour de la dame, 2 cases.
N le pion du fou de la dame, une case.
B le pion de la tour de la dame, prend le fou du chevalier de la dame contraire.
N le pion du fou de la dame, prend le pion contraire.
B la dame, à la 3 case du fou de son roi, prendra la tour de la dame contraire.

CHAPITRE XLVIII.

Autre manière de jouer.

BLanc, le pion de la dame, deux cases.
Noir, de même.
B le pion du fou de la dame, 2 cases.

N le pion de la dame, prend le pion contraire.
B le pion du roi, 2 cases.
N le pion du chevalier de la dame, 2 cases.
B le pion de la tour de la dame, 2 cases.
N le pion du fou de la dame, une case.
B le pion de la tour de la dame, prend le pion du chevalier de la dame contraire.
N le pion, prend le pion de la tour de la dame contraire.
B le pion du chevalier de la dame une case.
N le pion de la tour de la dame, 2 cases.
B le pion du chevalier de la dame, prend le pion contraire.
N le pion du chevalier de la dame, une case, à la 4 case du chevalier de la dame contraire.
B le pion de la dame, une case.
N le pion du roi, une case.
B le chevalier de la dame, à la 2 case de sa dame.
N le pion du roi, prend le pion contraire.
B le pion du roi, prend le pion contraire.
N le fou du roi, à la 4 case du fou de sa dame.
B le chevalier de la dame, à sa 3 case.
N le fou du roi, à la 3 case du chevalier de sa dame.
B le pion du fou de la dame, une case, à la 4 case du fou de la dame contraire.
N la dame donne échec, à la 2 case de son roi.
B la dame couvre, à la 2 case de son roi.
N la dame, prend la dame contraire.
B le fou du roi, prend la dame contraire.
N le fou du roi, à la case de sa dame.
B le fou du roi donne échec, à la 4 case du chevalier de la dame contraire.
N le roi, à la case de son fou.
B le pion du fou de la dame, une case, à la 3 case du fou de la dame contraire.
N le fou du roi, à la 3 case du chevalier de sa dame.
B le fou de la dame, à la 3 case de son roi.
N le fou du roi, prend le fou de la dame contraire.

B le pion

B le pion du fou du roi, prend le fou contraire.
N le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.
B le pion de la dame, une case.
N le pion du chevalier du roi, une case.
B le pion de la dame, une case, à la 2 case de la dame contraire.
N le fou de la dame, prend le pion contraire.
B le pion, prend le fou de la dame contraire.
N le chevalier de la dame, prend le pion contraire.
B le fou du roi, prend le chevalier contraire.
N le chevalier, prend le fou du roi contraire.
B la tour, prend le pion de la tour de la dame contraire, & gagnera.

CHAPITRE XLIX.

Autre manière de jouer.

BLanc, le pion de la dame deux cases.
Noir, de même.
B le pion du fou de la dame, 2 cases.
N de même.
B le pion de la dame, prend le pion du fou contraire.
N la dame donne échec, à la 4 case de sa tour.
B la dame couvre, à sa 2 case.
N la dame, prend la dame contraire.
B le chevalier de la dame, prend la dame contraire.
N le pion de la dame, prend le pion contraire.
B le chevalier, prend le pion contraire.
N le pion du roi, une case.
B le chevalier de la dame donne échec, à la 3 case de la dame contraire.
N le fou du roi, prend le chevalier de la dame contraire.
B le pion, prend le fou contraire.
N le chevalier du roi, à la 3 case de son fou.
B le pion du fou du roi, une case.
N le roi saute.
B le pion du roi, 2 cases.
N le pion du roi, une case.
B le pion du chevalier de la dame, une case.
N la tour, à la case de sa dame.
B le fou de la dame, à la 3 case de la tour de sa dame.
N le chevalier du roi, à la case de son roi.
B la tour de la dame, à la case de sa dame.
N le fou de la dame, à la 3 case de son roi.

N

B le fou du roi, à la 4 case du fou de sa dame.
N le fou de la dame, à la 2 case de sa dame.
B le pion du chevalier du roi, une case.
N le pion du chevalier de la dame, 2 cases.
B le fou du roi, à la 4 case de la dame contraire.
N le fou de la dame, à sa 3 case.
B le fou de la dame, à la 4 case du fou de la dame contraire.
N le fou de la dame, prend le fou du roi contraire.
B la tour, prend le fou de la dame contraire.
N le chevalier de la dame, à la 2 case de sa dame.
B le pion du chevalier de la dame, une case.
N le pion de la tour de la dame, 2 cases.
B le pion de la tour de la dame, une case.
N le pion, prend le pion contraire.
B le pion, prend le pion contraire.
N la tour donne échec, à la case de la tour de la dame contraire.
B le roi, à la 2 case de son fou.
N la tour, à la case du fou de la dame contraire.
B le roi, à la 2 case de son chevalier.
N le chevalier, prend le fou de la dame contraire.
B le pion, prend le chevalier contraire.
N le pion du chevalier de la dame, une case.
B le chevalier du roi, à la 2 case de son roi.
N la tour de la dame, à la 2 case du fou de la dame contraire.
B le roi, à la 2 case de son fou.
N le pion, un case, à la 3 case du chevalier de la dame contraire.
B la tour, à la case du chevalier de sa dame.
N le pion, une case, à la 2 case du chevalier de la dame contraire.
B le roi, à sa case.
N le pion du fou du roi, une case.
B le roi, à la case de sa dame.
N la tour, à la 4 case du fou de la dame contraire.
B la tour, prend le pion contraire,
N le roi, à la 2 case de son fou.
B la tour donne èchec, à la 2 case du chevalier de la dame contraire.
N le roi, à sa 3 case.
B la tour donne échec & mat, à la 2 case du roi contraire, & si le noir avoit joué son roi à la case de son fou, le blanc auroit poussé son pion une case, auroit pris le chevalier contraire, & auroit gagné.

CHAPITRE L.

Moyen le plus sûr de faire marcher ses pions, & de bien conduire son roi à la fin du Jeu.

Blanc, le roi à sa case.
B le pion du fou de la dame, à sa case.
B le pion du chevalier de la dame, à sa case.
B le pion de la tour de la dame, à sa case.

N le roi, à sa 2 case.
N le pion du fou du roi, à sa case.
N le pion du chevalier du roi, à sa case.
N le pion de la tour du roi, à sa case.

Le blanc commence.

B le pion de la tour de la dame, 2 cases.
N le roi, à la 2 case de sa dame.
B le pion de la tour de la dame, une case, à la 4 case de la tour de la dame contraire.
N le roi, à la 3 case du fou de sa dame.
B le pion du fou de la dame, 2 cases.
N le pion de la tour du roi, 2 cases.
B le pion du chevalier de la dame, 2 cases.
N le pion du chevalier du roi, 2 cases.
B le roi, à la 2 case de son fou.
N le pion du fou du roi, 2 cases.
B le roi, à la 3 case de son chevalier.
N le pion de la tour du roi une case, & donne échec à la 4 case de la tour du roi contraire.
B le roi, à la 3 case de sa tour.
N le pion du fou du roi, une case à la 4 case du fou du roi contraire.
B le roi, à la 4 case de son chevalier.
N le roi, à la 2 case du chevalier de la dame.
B le pion du chevalier de la dame, une case, à la 4 case du chevalier de la dame contraire.
N le roi, à la 2 case du fou de sa dame.
B le pion du fou de la dame, une case à la 4 case du fou de la dame contraire.
N le roi, à la 2 case du chevalier de la dame.
B le pion du chevalier de la dame, une case, à la 3 case du chevalier de la dame contraire.
N le roi, à la case du chevalier de sa dame.
B le pion, une case à la 3 case de la tour de la dame contraire.
N le roi, à la case de la tour de sa dame.
B le pion de la tour de la dame une case, à la 2 case

de la tour de la dame contraire.
N le roi, à la 2 case du chevalier de sa dame.
B le pion du fou de la dame, une case, & donne échec, à la 3 case du fou de la dame contraire.
N le roi, à la case de la tour de la dame.
B le pion du fou de la dame une case, à la 2 case du fou de la dame contraire.
N le roi, à la 2 case du chevalier de sa dame.
B le pion de la tour de la dame, une case, fait dame nouvelle, & donne échec.
N le roi, prend la dame nouvelle.
B le pion du fou de la dame une case, fait dame nouvelle, & donne échec & mat.

CHAPITRE LI.

Jeu de parti en plusieurs façons.

BLanc, le roi à la 2 case de son fou.
N le chevalier du roi, à la case du chevalier du roi contraire.

N le roi, à la 2 case de la tour du roi contraire.
N le pion de la tour du roi, à la 3 case de la tour du roi contraire.
N le pion du chevalier du roi, à la 3 case du chevalier de son roi.

Le blanc jouera le premier, & donnera mat au noir en quatre coups.

B le chevalier du roi, à la 3 case du fou du roi contraire.
N le pion du chevalier du roi, une case, à la 4 case du chevalier de son roi.
B le chevalier du roi donne échec, à la 4 case du chevalier de son roi.
N le roi, à la case de la tour du roi contraire.
B le roi, à la case de son fou.
N le pion de la tour du roi, une case, à la 2 case de la tour du roi contraire.
B le chevalier du roi donne échec & mat, à la 2 case du fou de son roi.

CHAPITRE LII.

Autre Jeu de parti.

BLanc, le roi, à la case du fou du roi contraire.
B la tour de la dame, à la case de sa dame.
B la tour du roi, à la case du fou de son roi.

R le chevalier du roi, à la 3 case du fou de son roi.
R le pion du roi, à la 4 case de son roi.

N le roi, à sa 3 case.
N le pion du roi, à sa 4 case de son roi.
N la dame, à la 4 case de la tour de la dame contraire.
N la tour de la dame, à la 2 case du chevalier de sa dame.
N le chevalier de la dame, à la 3 case de son fou.
N le chevalier du roi, à la 3 case de la tour de son roi.
N la tour du roi, à la 3 case du chevalier de son roi.
N le pion de la tour de la dame, à la 3 case de la tour de sa dame.
N le pion du chevalier de la dame, à la 3 case du chevalier de sa dame.

Le blanc commencera, & donnera mat au noir en trois coups.

B le chevalier du roi donne echec, à la 4 case du chevalier du roi contraire.
N la tour prend le chevalier du roi contraire.
B la tour du roi donne échec, à la 3 case du fou du roi contraire.
N le roi prend la tour du roi contraire.
B la tour de la dame donne echec & mat, à la 3 case de la dame contraire.

CHAPITRE LIII.

Autre Jeu.

Blanc, le roi à la 4 case du roi contraire.
B la tour du roi, à la 4 case du fou du roi contraire.
B la tour de la dame, à la 4 case de la dame contraire.

N le roi seul, à sa 2 case.

Le blanc jouera le premier, & donnera mat au noir en trois coups, à condition de jouer ses trois piéces l'une après l'autre.

B la tour du roi, à la case de son fou.
N le roi, à sa case.
B le roi, à la 3 case du fou du roi contraire.
N le roi, à la case de son fou,
B la tour de la dame donne échec & mat, à la case de la dame contraire.

CHAPITRE LIV.

Autre Jeu.

BLanc, le roi, à la 4 case du roi contraire.
B la dame, à sa 2 case.

N le roi, à la case du chevalier du roi contraire.
N le pion du fou du roi, à la 2 case du fou du roi contraire.

Le blanc commencera de cette façon, parce que s'il jouait autrement, il ne seroit pas forcé.

B le roi, à la 4 case de son fou.
N le pion une case, fait dame nouvelle.
B le roi, à la 3 case de son chevalier, & donnera mat au noir le coup suivant.

CHAPITRE LV.

Autre Jeu.

N le roi seul, à sa 4 case.

B la tour de la dame, à la 4 case de sa dame.
B la tour du roi, à la 4 case du fou de son roi.
B le chevalier de la dame, à la 3 case de la dame contraire.
B le chevalier du roi, à la 3 case du fou du roi contraire.

Le blanc donnera mat au noir, justement en trois coups.

B le chevalier de la dame donne échec, à la 2 case du fou du roi contraire.
N le roi, à sa 3 case.
B le chevalier du roi, à la 2 case de la tour du roi contraire.
N le roi, à sa 2 case.
B le chevalier de la dame, à la 3 case de la tour du roi contraire.
N le roi, où il voudra.
B la tour du roi donne échec & mat, à la 4 case de son roi.

FIN.

